VLADIMIR VUKOVIĆ

# Uvod u šah

## SUVREMENI PRIKAZ OSNOVA OPĆE ŠAHOVSKE TEORIJE



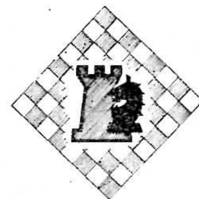
ZEMALJSKI FIZKULTURNI ODBOR HRVATSKE
BIBLIOTEKA ŠAHOVSKE CENTRALE

Z A G R E B • 1 9 4 6

VLADIMIR VUKOVIĆ

# UVOD U ŠAH

## SUVREMENI PRIKAZ OSNOVA OPĆE ŠAHOVSKE TEORIJE



IZDANJE ZEMALJSKOG FIZKULTURNOG ODBORA HRVATSKE
BIBLIOTEKA ŠAHOVSKE CENTRALE — BR. 1

ZAGREB 1946

BIBLIOTEKA ŠAHOVSKE CENTRALE — Br. 1.



ŠTAMPARIJA „VJESNIK" ZAGREB

*U radu na masovnom raširenju šahovske vještine u Jugoslaviji, a u Hrvatskoj napose, ukazala se je potreba izdavanja ove knjige, koja nastoji početnika uvesti u šah, a naprednijem šahisti znanje sistematski učvrstiti.*

*Rukovodjen u okviru Zemaljskog Fizkulturnog Odbora Hrvatske, šah ima u Hrvatskoj dobre izglede za raširenje posebno još zato, jer se njeguje u fizkulturnim društvima, sindikalnim organizacijama, USAOH-u i Jugoslavenskoj Armiji, pa se nadam, da će ova knjiga doći u pravi čas. Za zauzimanje oko njezina izdavanja moram se posebno zahvaliti drugu Mirku Šuštiću, načelniku Ministarstva Narodnog Zdravlja u Zagrebu i Šahovskoj Centrali u Zagrebu, a za pregled rukopisa i mnoge korisne savjete drugovima prof. Lj. Astalošu, int. šahovskom majstoru i B. Pavloviću, direktoru gimnazije.*

*U Zagrebu, decembra 1945.*

*Pisac*

# Pristup

Šah je borbena igra, u kojoj se dvije stranke bore za pobjedu u partiji. O uspjehu u toj borbi odlučuju različiti faktori, koji se mogu ovako grupirati:

pronicavost, logičnost u zaključivanju, brzina računanja i asocijacije, a zatim fantazija i moć živog predočivanja — sve **faktori duha**;

snaga volje, postojanost i odrješitost, ali i samosvladavanje i prilagodljivost pregnuća — sve **faktori karaktera**;

vlastitim iskustvom, ili iz knjiga ili predavanja, stečeno znanje o posebnim pravilnostima, ili općim načelima šahovske igre — to su **faktori znanja**.

Postoji u šahu i neznatni faktor slučaja (sreće), koji usavršavanjem igre skoro potpuno nestaje. Fizički su faktori kod običnih partija posve sporedni, ali kod teških višesatnih turnirskih borbi vrlo je važna fizička čilost, a napose i nervna izdržljivost igrača.

Šah prema tome nije igra na sreću, a nije ni puka razbibriga, nego je šah borba, u kojoj se na zanimljiv način ispoljuju, pa i mjere, izvjesne duševne sposobnosti boraca.

Po svom borbenom sadržaju šah je uvelike srodan fizičkim sportovima, gdje takmičari — isto kao u šahu — teže da postignu čast pobjede i proživе ugodjaj uspjeha, dok motiv oštećenja ili poniženja protivnika (kao na pr. u ratu) u opće otpada. Od fizičkog se sporta šah naravno s druge strane razlikuje po izrazitom pretezanju duševnih i karakternih faktora nad tjelesnim.

Ispred svih igara i oblika borbi, koje poznaje ljudski rod, šahu pripada prvenstvo po dubini i savršenstvu. Šah je i najstarija od svih suvremenih igara. Izumljen je bio prije 14 stoljeća u Indiji, odakle se je postepeno širio u Kinu, Japan, Perziju i Evropu,

pri čemu su naravno nastajale i promjene u pravilima igre. U Evropi se je šah počeo širiti prije 900 godina, a koncem 15. vijeka došlo je tu do značajne i korjenite reforme pravila igre, koja je dala temelj za oplemenjeni šah, koji danas igramo.

U prvim svojim stoljećima šah je služio kao razbibriga na velikaškim dvorovima. Kasnije je prakticiran kao hazardna igra za novac. Još u doba renesanse igrao se je šah »na sreću« i za novac, pri čem je vrijedno podsjetiti, da su igraće karte bile izumljene baš u renesansi, koja je — izgleda — bila zasićena težnjom k riziku. Arapi su prvi shvatili, da se u šahu prije svega mjeri inteligencije i od njih potiče i najstarija literatura o šahu, stara danas preko 1000 godina. U Evropi je taj nazor prodro tek u 18. vijeku, otkada i počinje era usavršavanja šahovske teorije. Prvi turnir šahovskih majstora održan je 1851. u Londonu i otada se takvi turniri stalno igraju po svijetu.

U 20. vijeku šah se je moćno razvio u širinu i visinu. Računa se da danas imade na svijetu oko 20 milijuna šahista i oko 500 šahovskih majstora. Po broju šahista i njihovoj snazi vodi danas Sovjetski Savez daleko ispred svih ostalih država.

Čar šahovske igre, a napose njezina odlika, da pored sve složenosti i neiscrpljivosti, pri razumskoj ocjeni ispoljuje ipak stalnost djelovanja nekih osnovnih nutarnje istinskih načela, pribavili su joj golem broj priklonika. Ali najveći uspjeh ove igre, koju iz opće civilizacije ne možemo više izostaviti, je u tom, da se faktori uspjeha u šahu predstavljaju mahom kao socijalno pozitivna svojstva. I to je najnovije saznanje o šahu: on ima značajnu odgojnu vrijednost, on formira čovjeka i to na ugodan način u igri, u kojoj se umjetničko isprepliće sa znalačkim, a fantastično s hladnim rasudjivanjem. Ne žalite stoga truda, koji je potreban da se usavršite u šahu. Taj će trud biti nagradjen ne samo užicima kod šahovanja, nego i Vašim pozitivnim formiranjem. Skoro neopazice izoštrit će Vas šah u mišljenju, pribavit će Vašim sudovima staloženost, a Vašim akcijama odlučnost. Doći će možda i dan, kad ćete i sami doći do zaključka, da svoju izgradnju u mnogome zahvaljujete šahu.



Da postanete valjanim šahistom, a napose, da ukupni rezultat Vašeg šahovanja bude za Vas koristan, potrebno je da slijedite ove savjete:

U šahovanju držite mjeru; ne dajte, da Vam se ljubav za šah izmetne u strast. Napose, valja reći, da je za napredak u šahovskoj vještini važnije razumijevanje od vremena, koje se šahovanju posvećuje.

Držite ravnotežu izmedju šahovske knjige i praktične partije. Kad u partijama osjetite, da Vam fali znanja segnite za knjigom, a kad Vam se ova učini preteškom, vratite se na partije.

Iz knjiga ne učite ništa na izust. Ne opterećujte Vaše pamćenje (koje trebate za druge stvari) šahovskim detaljima; pustite da se općenite pravilnosti šaha same od sebe upečataju u Vama.

Igrajte s različitim igračima, jednom s jačima, a drugom zgodom sa slabijima od sebe.

Tudju vještinu poštujte, a hvalu vlastite prepustite drugima.

Ne uznosite se u uspjehu i ne gnjevite u porázu. Tko se više ljuti kad izgubi, nego što se raduje kad dobije, taj u šahu ne će doći na svoj račun.

Ne igrajte ni prebrzo ni presporo, nego onako, kako to odgovara dogovoru s partnerom.

Pravi jezik šahiste je snažna igra u partiji. Naučite tim jezikom govoriti, pa će Vam za sve ostalo dostajati opća pravila uljudnosti...

## Pravila igre

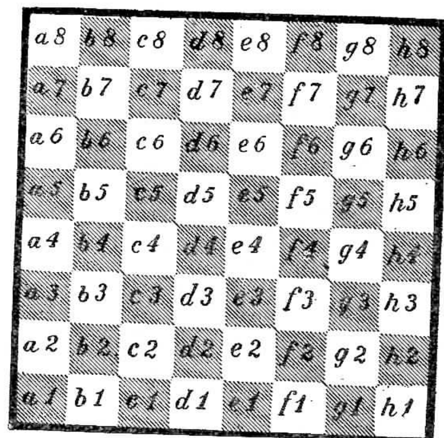
Šah se igra na kvadratnoj ploči (daski, tabli), koja se zove **šahovnica**, a podijeljena je na 64 kvadratnih polja, koja su naizmjence svijetle i tamne boje.

Šah igraju dva **igrača** (ili dvije stranke), od kojih svaki raspolaže na početku igre sa **16 kamenova** (komada, drvaca). Cilj igre ili **šahovske partije** je polučenje **mata**. Igrač, koji je matirao protivnikova kralja, dobio je partiju.

**Šahovnica** je najstariji dio šahovskoga pribora i njezin raspored ostao je neizmjenjen kroz 14 stoljeća. Da bi mogli opisivati što se zbiva na šahovnici nosi svako polje na njoj **stalnu oznaku**. Postavlja se šahovnica obavezno tako,

da je ispred svakog igrača **u desnom uglu bijelo polje.** Oznaku polja prikazuje slijedeća slika:

I u opće svi vertikalni nizovi polja na šahovnici nose naziv **linija** (kolona). Imamo dakle a-, b-, c-, d-, e- liniju itd.




Ovakovo označivanje polja jednostavno je i logično. Brojevi od 1 do 8 i prvih 8 slova medjunarodnog alfabeta dostaju za označivanje svih 64 polja. Po ovom načinu označivanja izlazi, da je skupinama od po 8 polja zajedničko u oznaci ili slovo ili broj, jer svako je polje odredjeno jednim slovom i k tome jednim brojem. Sva polja označena slovom a (i k tome brojevima od 1 do 8) nalaze se na vertikalnoj crti na lijevoj strani šahovnice. Taj skup polja nosi stoga naziv **a-linija.**

Slično stoji stvar kad ogledamo šahovnicu odozdo prema gore. Tu je na najnižoj horizontalnoj crti svim poljima zajednička oznaka brojem 1, a onda slijedi u drugoj horizontali zajednička oznaka 2 i tako dalje do posljednje, koja ima zajednički broj 8. Horizontalne nizove polja nazivamo **redovima.** Imamo dakle prvi, drugi, treći red i tako dalje do osmog reda.

Za kose nizove polja uobičajen je naziv **diagonala,** jer se za svaki takav niz može na šahovnici nacrtati odgovarajući kvadrat. Diagonala od b1 do h7 na pr. obuhvaća pored spomenutih već polja još i polja c2, d3, e4, f5 i g6. Diagonala d8 do h4 sadržava još polja e7, f6 i g5. Sva polja, koja leže na istoj diagonali imadu istu boju.



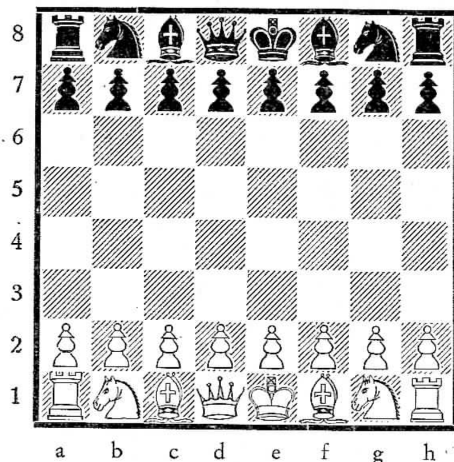
Šahovski kamenovi obično su iz drva, ali mogu biti i iz kosti, kamena, metala, plastičkih masa, stakla itd. Za vrijeme rata vojnici su si znali sami napraviti šahovske kamenove iz hljeba. Na šahovnicu se postavljaju po dvije šahovske armije, svaka od 16 kamenova. Jedna armija ima kamenove svijetle boje, a druga tamne. Uobičajen je naziv bijela i crna stranka. Igrač, koji vodi bijele kamenove obično se naziva kratko **bijeli,** a njegov protivnik **crni.**

Slijedeća tablica prikazuje nam **nazive, znakove** i **oblike** (onako, kako se upotrebljavaju u štampanim pozicijama ili diagramima) šahovskih kamenova:

| Naziv | Znak | Oblik bijeli | Oblik crni |
|---|---|---|---|
| **Kralj** . . . . . . . . . . | K | ♔ | ♚ |
| **Dama** (kraljica) . . . . . | D | ♕ | ♛ |
| **Top** (toranj) . . . . . . . | T | ♖ | ♜ |
| **Lovac** (strijelac, teklić) . . | L | ♗ | ♝ |
| **Konj** (skakač, konjić) . . . | S | ♘ | ♞ |
| **Pješak** (pion, seljak) . . . | P | ♙ | ♟ |

Svaka stranka ima po jednog kralja i damu, po dva topa, lovca i konja, i svi ovi kamenovi nose zajednički naziv **figure** (oficiri). Nadalje ima svaka stranka po 8 **pješaka.** Skupni naziv kamenovi rijetko se čuje, nego se redovno govori o figurama i pješacima.

Prije početka igre namještaju se kamenovi na šahovnici na odredjeni i obavezan način, kako to pokazuje slijedeća slika:




Na svim štampanim slikama (diagramima) bijeli su uvijek na dnu, a crni na vrhu šahovnice. To je tako običajno, da se posebno ni ne označuje, gdje su bijeli, a gdje crni.

Na prvi red dolaze bijele figure, a na drugi bijeli pješaci. Crne figure dolaze na osmi red, a crni pješaci na sedmi red. U vezi s tim govori se o prvom i osmom redu kao o **osnovnim redovima**, dok za 2. i 7. red postoji naziv **pješački redovi.**

Upamtiti valja, da je u **početnoj postavi** red figura od ugla prema sredini na lijevo i na desno i za obe stranke ovaj: T, S, L. Polja u sredini osnovnog reda pripadaju K i D. Dama pri tom uvijek dolazi na polje svoje boje (bijela na bijelo, a crna na crno polje), dok kralj zauzima polje boje suprotne njegovoj.

U početnoj postavi obe su stranke ravnopravne po broju, vrsti i rasporedu kamenova na tabli. **Igru otvara uvijek bijeli** (tko će biti bijeli odredjuje se kockom ili žrijebom, u koliko to nije inače odredjeno), on čini prvi **potez** ili **hod.** (Naziv potez više je uobičajen, ali mi se naziv **hod** čini boljim; u ovoj knjizi upotrebljavam čas jedan, a čas drugi naziv). Bijeli dakle počinje, ili **otvara partiju.**

Potez je pomicanje kamena s polja, na kojem stoji, na polje, na kojem se tim potezom postavlja. Kad bijeli izvrši svoj prvi potez ili hod u početnoj postavi, onda dolazi red na crnoga, da čini svoj potez, ili — kako se kaže — **vuče.** Nakon toga vuče opet bijeli, pa crni itd. Igrači vuku dakle poteze **naizmjence**, to je osnovna značajka svega šahovanja.

Šahovski potezi sastoje se dakle iz gibanja kamenova, ali ta gibanja nisu proizvoljna, nego su odredjena obaveznim pravilima o načinu kretanja pojedinih kamenova. Ta pravila ćemo najprije upoznati.

### Pravila gibanja

**Kralj** vuče u jednom hodu ili potezu na koje bilo (u koliko to nije zabranjeno pravilima, koja ćemo kasnije upoznati) **susjedno** polje. On je dakle **jednokroka** figura. Postavimo dakle kralja na pr. na polje e4 na praznoj šahovnici. On može tad vući na jedno od 8 polja, na koje može jednim krokom stići. Može vući s e4 na d3, na e3, na f3, na d4, na f4, na d5, na e5 i na f5. Kralj vuče dakle u kojem bilo smjeru, vertikalno, horizontalno ili koso.

**Top** je dalekokroka figura, koja vuče u horizontalnom ili vertikalnom smjeru, ali koso (diagonalno) ne može vući. Postavimo topa na praznu tablu na pr. na polje c5. On može onda s polja c5 u jednom hodu vući **na jedno** od polja 5. reda ili **na jedno** od polja na c-liniji. Može dakle s c5 vući bilo na a5, bilo na b5, ili d5, e5, f5, g5, h5 ili pak bilo na c1, ili c2, c3, c4, c6, c7 ili c8. Top dakle vuče na redovima ili linijama na bliza ili daleka polja po izboru.

**Lovac** je isto dalekokroka figura, ali vuče samo koso, na **diagonali.** Lovac, koji na praznoj tabli stoji na pr. na d5 može u jednom potezu vući na jedno od slijedećih polja: a2, b3, c4, e6, f7, g8 (to su polja na diagonali a2 do g8), h1, g2, f3, e4, c6, b7 ili a8 (polja na diagonali h1 do a8). Lovac, koji stoji na pr. na g3 može birati za svoj potez polja na diagonali e1 do h4 ili na onoj od h2 do b8 (samo naravno ne može na polje g3, jer na njem stoji, pa to ne bi bio potez!) Opazit ćete, da je gibanje lovca ograničeno na polja uvijek iste boje. Lovac je jedina figura, koja za vrijeme cijele

partije ne može mijenjati boju polja, na kojima se kreće.

**Dama** je dalekokroka figura, koja u svojem zakonu kretanja sadržava mogućnosti kretanja topa i lovca. Ona na praznoj šahovnici ide kako daleko hoće u horizontalnom, vertikalnom ili kosom smjeru. Postavite na pr. damu na d4, pa ćete vidjeti kako je velik izbor polja, na koje dama može u jednom hodu stići. To su polja: a4, b4, c4, e4, f4, g4, h4 (horizontalna), zatim d1, d2, d3, d5, d6, d7, d8 (vertikalna), te a1, b2, c3, e5, f6, g7, h8, g1, f2, e3, c5 b6 i a7 (diagonalna).

**Konj** je dvokroka figura, koja skače na ponešto osebujan način: za dva polja pravo (horizontalno ili vertikalno) i k tome za jedno polje pravo u stranu. Ovo se gibanje može opisati i ovako: polazno polje udaljeno je od polja, na koje konj u jednom hodu skače, za dva polja u horizontalnom smjeru i za jedno polje u vertikalnom smjeru, ili za dva polja u vertikalnom i za jedno u horizontalnom smjeru. Skok konja sjeća dakle na slovo L. Postavimo na šahovnici konja na pr. na c4, onda njegov potez sastoji u tom, da skoči na pr. na polje e5. Daljnja polja, na koje konj može u jednom potezu stići sa c4 jesu: e3, d2, b2, a3, a5, b6 i d6. Konj ima dakle u najboljem slučaju (prema rubu, ili još više prema uglu table opada broj mogućih poteza konja) osam mogućih poteza. Po naravi stvari konj mijenja boju polja, na kojem stoji, od poteza do poteza. Svojim skokovima može on u manjem ili većem broju hodova stići na koje bilo polje šahovnice, što ne može lovac, koji se kreće uvijek na poljima iste boje, kojih ima svega 32 na tabli.

**Pješak** je jednokrok kamen; jedino u prvom hodu s početne postave može on kročiti za dva polja. Hod pješaka ide samo u vertikalnom smjeru i to samo naprijed, prema protivniku, a nikada natrag. Ipak može pješak vući i na koso na susjedno polje, ali samo onda ako uzima protivnikov kamen, o čem govorimo niže.

Pješak, koji stoji na pr. na g4, ako je to bijeli pješak, može u jednom potezu vući samo s g4 na g5, a ako je crni onda s g4 na g3. Bijeli pješak na pr. na e2 može (jer stoji u početnoj postavi) vući kako na e3, tako i na e4.

Kad stigne pješak na osnovni red protivnika (dakle bijeli pješak na 8. red, a crni na 1. red), on se **u isti čas pretvara u figuru** i to po volji u damu, topa, lovca ili konja (pretvorba, promocija). Pretvorba je obavezna, t. j. pješak ne može ostati pješakom. Nije dozvoljena pretvorba pješaka u kralja. Obično se pješak pretvara u damu, jer je dama najvrednija figura.

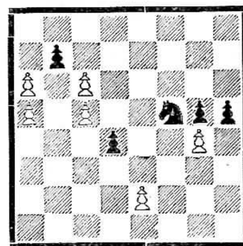
Uz jedan jedini izuzetak pomiče se u jednom potezu uvijek **samo jedna figura.** Izuzetak je t. zv. rohada, o kojoj će još biti govora.

Gore opisana kretanja kamenova važe bezíznimno samo za praznu šahovnicu. Ako ima više kamenova na tabli, onda kretanje može biti **ograničeno.** Kamenovi vlastite stranke ograničuju kretanje kamena tako, da on **ne može vući na polje, na kojem vlastiti kamen stoji.** Vlastite kamenove može preskakivati samo konj. Ostali kamenovi mogu vući najdalje samo na polje ispred vlastitoga kamena u smjeru svoga pravilima odredjenog gibanja. Jedino je gibanje **kralja** još posebno ograničeno: on ne smije vući na polje ugroženo od kojeg bilo protivničkog kamena.

### Uzimanje

Izvodjenjem nekog poteza može se ujedno uzimati (tući) protivnički kamen i to tako, da figura, koja vuče (naravno pridržavajuć se gore opisanih zakona gibanja), završava svoje gibanje na mjestu, na kojem je stajao protivnički kamen, koji je ona uzela. Uzeti kamen odstranjuje se odmah s table. Figura, koja uzima ne može ići u istom hodu dalje od mjesta, na kojem je uzela. Za dalekometne se figure (D, T i L) može dakle općenito reći, da u jednom hodu mogu ići do vlastitog kamena ili na polje, na kojem tuku protivnički kamen. Konj može po volji skočiti po svom zakonu gibanja na bilo koje prazno polje ili takovo, na kojem stoji protivnički kamen, na koji on skače i uzima ga pri tom.

**Poz. br. 1.**



Pješaci uzimaju na način različit od normalnog svog gibanja. Oni uzimaju samo na koso. Dakle bijeli pješak na g4 može uzeti na f5, ako je na tom polju neki crni kamen. Ako je i na h5 crni kamen, a

polje g5 je prazno, onda bijeli pješak ima izbor od 3 poteza. On može vući s g4 na g5, može tući na f5 i tući na h5. Ogledajmo sad **poziciju br. 1.** Tu bijeli, ako je na hodu, može svojim pješakom uzeti na f5 crnog konja i stati na njegovo mjesto. Ili može uzeti na h5 crnog pješaka. Ali ne može vući običajno (bez uzimanja) s g4 na g5, jer mu put na g5 brtvi crni pješak.

Bijeli pješak na e2 (u istoj poziciji) ima dva moguća poteza. On može ići s e2 na e3, a može izvesti i dvokrok na e4. U prvom slučaju crni (koji vuče nakon bijeloga) može svojim pješakom d4 uzeti bijelog pješaka na e3 i stati na njegovo mjesto. Ali ako je bijeli vukao s e2 na e4, onda je on tako reći izmakao opasnosti, da mu crni tuče pješaka »na koso«, kako smo naučili. Za takav slučaj uvedeno je podavno izuzetno pravilo uzimanja **gredom** (u mimohodu) ili **en passant**, koje u ovom slučaju djeluje ovako: ako bijeli vuče pješaka na e4, crni ga svojim pješakom d4 može (ali ne mora) uzeti kao da je bijeli pješak vukao samo do e3. Crni dakle skida bijelog pješaka s e4 s table, a svojeg pješaka stavlja na e3; on tuče tako reći bijelog pješaka na temelju traga, koji je on ostavio prelazeći polje e3!

Uzimanje en passant dolazi naravno u obzir samo kod pješačkih dvokroka, pa s njim ne treba računati kod pješaka, koji nisu više na početnom redu. Pravo uzimanja en passant zastaruje nakon jednog poteza. Ako crni u gornjem slučaju na potez pješaka s e2 na e4 ne odgovori odmah uzimanjem (na e3 e. p.), onda on u kasnijim svojim potezima ne može bijelog pješaka e4 tući svojim d4-pješakom en passant.

Pogledajmo u poz. br. 1 još i onu hrpu pješaka na lijevo. Tu crni na potezu ima 4 mogućnosti. On može svojim pješakom uzeti na a6, može uzeti na c6, može njim kročiti na b6 i konačno može praviti dvokrok na b5. Šta može crni odgovoriti na potonji dvokrok na b5? On može naravno pustiti pješaka na miru i izgubiti tako pravo uzimanja en passant. Ali ako ga tuče, kako to može izvesti? Na dva načina: može ga tući (dakle skinuti s table) svojim a5-pješakom, dakle toga pješaka pomaknuti na b6, ili svojim c5-pješakom, u kojem se slučaju c5-pješak pomiče na b6. S pješacima a6 ili c6 bijeli ne može tući en passant, jer oni na koso i ne biju



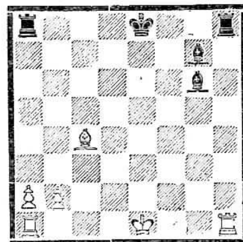
na b6. Općenito govoreći: samo bijeli pješaci na 5. redu, a crni na 4. redu mogu uzimati en passant susjednog protivničkog pješaka odmah nakon njegovog dvokroka.

### Rohada

Rohada je jedini potez u šahu, koji sastoji iz pomicanja dviju figura. Rohadu izvode kralj i top iste stranke samo jednom u partiji i to uz preduslov da nijedna od tih figura nije u predjašnjim hodovima još vukla. Da rohada bude dozvoljena potrebno je još da između kralja i topa, s kojim se rohira, nema nijednog kamena, ni vlastitog, ni protivničkog. Kod rohade se kralj pomiče za dva polja u smjeru topa, s kojim rohira, a taj se top namješta uz kralja na polje između polaznog i zaključnog polja kraljeva gibanja pri rohiranju. Moguća je **kratka i duga rohada.** Kod kratke rohade bijeloga bijeli kralj dolazi s e1 na g1, a top s h1 na f1. Kod duge rohade kralj ide s e1 na c1, a top s a1 na d1. Kad crni rohira kratko, onda njegov kralj ide s e8 na g8, a top s h8 na f8, a kad rohira dugo, onda kralj ide s e8 na c8, a top s a8 na d8.

Rohada nije dozvoljena, ako je u tom času kralj napadnut (»u šahu«) od kojeg protivničkog kamena, ili ako je napadnuto polje, na koje kralj rohadom ima doći, ili ono, preko kojeg kralj kod svog pomicanja prelazi, a na koje — kako znamo — dolazi po izvršenoj rohadi top. Polje, na kojem stoji top prije rohade, ili u opće polje, preko kojeg K kod rohade ne prelazi (to su kod duge rohade polja b1, odnosno b8) može biti napadnuto, rohada je ipak dozvoljena.

**Poz. br. 2.**



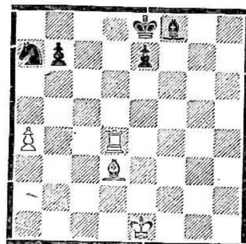
Ovi preduslovi za rohadu bit će nam još jasniji kad ih ogledamo na prikladnom primjeru, koji nam daje **pozicija br. 2.** Pretpostavlja se, da ni kraljevi ni topovi nisu još vukli u prethodnom toku partije. Pita se može li tu bijeli rohirati? Odgovor je: može, i to na kratko ili na dugo, po volji. Kod kratke rohade ne smeta okolnost što je na izvornom mjestu bijeli top napadnut; od-

lučno je da nisu napadnuta polja e1, f1 i g1. Bijeli može rohirati i na dugu (ili daminu) stranu, jer polja e1, d1 i c1 nisu napadnuta od protivnika, a udar crnog lovca g6 na polje b1 ne broji — kako znamo — kao ometanje rohade. Uzmimo, da je bijeli rohirao na dugu stranu, t. j. da je njegov K došao na c1, a njegov T na d1. Može li sad crni, — koji sad dolazi na red da vuče, — rohirati? Ne može. Kratku rohadu ne može izvesti, jer je polje g8 ugroženo od bijelog lovca, koji sa c4 djeluje na g8. Rohadom bi crni kralj došao na ugroženo polje i zato ta rohada nije dozvoljena. A rohada crnoga na dugu stranu? I ta ne ide, jer na d1 stoji bijeli top, koji udara na polje d8, preko kojeg bi crni K kod rohade morao preći. U početnoj poziciji može bijeli onemogućiti rohadu crnoga i tako, da svojim lovcem ide na b5 i napadne crnog K, koji bi tad morao vući, pa bi zauvijek izgubio pravo na rohadu.

### Napad na kralja

U gornjem odlomku o rohadi opazili smo, da napad na kralja ima neko posebno značenje u pravilima igre. Za takav napad postoji i izraz **»šah kralju«** ili kraće **»šah«**. Značenje takvoga napada je pak u tom, da se kralja ne smije »u šahu« ostaviti; napad na kralja **mora se** odmah u protupotezu obeskrijepiti, ili — kako se kaže — parirati. Ako to nije moguće, onda je kralj **mat** i partija je izgubljena.

**Poz. br. 3.**



Parirati se napad na kralja može na tri načina u opće, već prema poziciji. **U poziciji br. 3** moguće je na pr. pariranje šaha, koji daje bijeli lovac vukući s d3 na b5, na sva tri načina, naime:

1. **pomicanjem kralja** s napadnutog polja na nenapadnuto (t. j. u primjeru s e8 na f7);

2. **uzimanjem** kamena, koji daje šah (u primjeru konj uzima lovca na b5 i parira šah) i

3. **prekidanjem** crte, na kojoj djeluje figura, koja daje šah (u primjeru potezom crnoga konja s a7 na c6).



Davanje šaha može se, ali ne mora popratiti uzvikom »šah«.

Hod, koji vlastitog kralja izlaže šahu nije dozvoljen, ili je, kako se kaže — nemoguć hod.

Kralj kralju ne smije dati šah, niti se šah može parirati tako da se kralju stranke, koja je dala šah, napadne kralja. Šah konjem ili pješakom može se parirati samo na prva dva načina, što je, uostalom, logično.

### Mat

Cilj igre je polučenje mata. Mat je takav šah kralju, koji se ni na koji način ne može parirati. U **poz. br. 3** na pr bijeli lovac vukuć s polja d3 na g6 daje crnom kralju mat. Crni K ne može naime na polje f7, jer na ovo udara bijeli lovac, ne može na polja d7 ili d8, jer su ona napadnuta od bijelog topa, dakle ne može vući kraljem. Uzeti lovca g6 isto ne može, niti može njegovu crtu djelovanja prekinuti (»nešto predstaviti« — kako se kaže). Crni K je dakle mat — partija je svršena. Mat naravno znači i toliko, da bi matirani K u narednom hodu bio tučen, pa ma što vukao igrač te stranke. Ali to se u igri nikada ne izvodi; kad se igrač uvjeri, da mu je kralj mat, on dalje ne igra, a nema ni prava da igra, jer je partija svršena već davanjem mata.

Ako neki igrač dodje do uvjerenja, da je stanje partije takvo, da će ga protivnik (vještinu kojega on poznaje) u daljnjem toku igre neminovno matirati, onda on **predaje** partiju ne sačekavši mata. U šahovsku etiketu, naročito kod dobrih šahista, spada i to, da se izgubljena partija predaje na vrijeme, t. j. u času kad je gubitak postao neminovan. Ima još jedan način dobivanja partije, a to je, kad protivnik izgubi kontumacom, na pr. zbog prekoračenja vremena razmišljanja na utakmicama, koje se igraju uz mjerenje vremena šahovskim satovima. Igrač, koji namjerno sruši tablu ili zbrka kamenove isto gubi partiju.

### Remis

Ima dosta slučajeva, kad se može utvrditi objektivno, da nijedan od igrača ne može više dobiti partiju, ili kad nastupe posebne okolnosti propisane pravilima. U takvim slučajevima partija je neriješena, neodlučena, ili ničija, ili — kako šahovski izraz kaže — **remis**.

Remis je partija u slijedećim slučajevima:

1. Ako jedan od igrača dokaže da može i ako hoće da daje **vječiti šah**, što se dade lako ustanoviti;

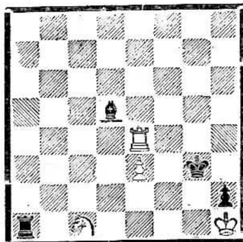
2. ako se ponovi tri puta taman ista pozicija s istim igračem na potezu, a ovaj traži remis dok je još ta pozicija na tabli, a on na potezu;

3. ako kroz 50 punih (t. j. računajući potez bijeloga i protupotez crnoga kao jedan potez) poteza nijedan pješak nije micao i nijedan kamen nije bio tučen (izuzetak su izvjesne rijetke pozicije, za koje sudac partije dozvoljava veći broj poteza);

4. ako se oba igrača sporazume na remis (a pravilnik odnosne utakmice to ne zabranjuje) i

5. ako je koji od igrača **pat**. Pat je igrač, koji ne može učiniti nijedan mogući (dozvoljeni) hod ni kraljem ni drugim kojim kamenom, a kralj mu nije u šahu.

**Poz. br. 4.**



Primjer pata, ili tako reći »šahovske uzetosti«, daje nam **pozicija br. 4.** Ako je tu bijeli na potezu, onda je on pat i partija svršava remizom. Bijeli K nema poteza, bijeli pješak na e3 ne može vući, jer ga smeta bijeli top, bijeli konj nema mogućeg hoda, jer bi svojim skokom izložio svog kralja šahu, što je po pravilima zabranjeno. Iz istog razloga bijeli konj nema poteza. Bijeli je dakle pat. (Ali ako je u istoj poziciji crni na potezu, onda o patu nema ni govora, jer će crni naravno tući bilo bijelog topa, bilo konja i dati tako mat.)

## Ostala pravila

**Poništava se partija**, ako se u njezinu toku, ili odmah po svršetku dokaže, da su tabla, ili kamenovi na njoj bili protupravilno postavljeni. Ako je tokom igre neki kamen protupravilno nestao sa šahovnice, ili na njoj bio nepravilno pomaknut, onda se igra vraća na poziciju prije počinjene nepravilnosti. Ako se ta pozicija ne može utvrditi, partija se poništava.

**Takne** li igrač, koji je na potezu, neki vlastiti kamen, on mora s njim vući; takne li protivnički kamen, mora ga tući. Ako vlastitim taknutim kamenom ne može vući, ili ako protivnički ne može uzeti, onda doticanje ostaje bez posljedica i igrač može birati koji bilo mogući hod. Doticanje kamena ostaje nadalje bez posljedica, ako je igrač pri tom rekao »popravljam« (ili francuski j'adoube, čitaj žadub). Ne smatra se doticanjem kamena, ako ga je igrač nehotice dodirnuo na pr. laktom ili rukavom.

**Izvršen** je potez kad je kamen, kojim se vuče, ispušten iz ruke na nekom polju. Dok igrač taj kamen nije ispustio može on s njim vući koji bilo mogući hod bez obzira na to, da li je s njim dodirnuo koje polje, ili ne. Neuljudno je naravno »pipati« s kamenom u ruci različita polja, ali kazne za takav postupak nisu određene. Kod pretvorbe pješaka na osnovnom redu protivnika potez je izvršen, kad je figura, u koju se pješak pretvara postavljena na njegovo mjesto. Kod rohade kralj pravi prvi svoj dvokrok, a onda se namješta top do njeg; može se vući i istodobno K i T, ali ako se prije vuče topom, onda je izvršen tim moguć hod i rohirati se više ne može, nego ostaje samo hod topom.

Ako je igrač načinio **nemoguć** (protupravilan) hod, pa se to opazi, onda on mora vučenim kamenom učiniti koji mogući hod. Ako je kod nemogućeg hoda bio tučen neki kamen protivnika, onda potonji ima izbor da traži od igrača da učini, bilo mogući hod svojim kamenom, bilo da drugim svojim kamenom tuče uzeti kamen. Ako zamjena nemogućeg hoda mogućim u smislu rečenih propisa nije moguća, onda nemoguć potez ostaje bez ikakvih posljedica.

## Šahovska notacija

U svrhu bilježenja šahovskih partija, analiza i t. d., upotrebljava se stalan sistem označavanja pojedinih poteza, pri čem potez bijeloga i onaj crnoga zajedno nose isti redni broj.

Potez se notira ovako: najprije dolazi redni broj poteza, onda znak (simbol) figure, koja vuče, zatim oznaka polja, s kojeg figura polazi, onda dolazi crtica -, a na kraju oznaka polja na kojem potez svršava. Ako se pri tom radi o uzimanju protivničkog kamena, onda mjesto crtice dolazi znak uzimanja ×. Za označivanje poljâ služi ona, koju smo do sada primjenjivali prema prvoj slici u ovoj knjizi. Kod poteza pješaka ispušta se znak P.

Potez konja s d4 na f5 na pr. notira se ovako: Sd4-f5. Ako se pri tom nešto tuče, onda Sd4×f5. Potez pješaka s e2 na e4 bilježi se s e2 - e4. Kad se pješak pretvara na osn. redu, onda se na kraju hoda dodaje znak figure, u koju se pretvara.

**Posebni znakovi:**

| | |
|---|---|
| za kratku rohadu | 0—0 |
| „ dugu „ | 0—0—0 |
| za davanje šaha | + |
| za dobar hod | ! |
| za slab hod | ? |

**Skraćena notacija**

Kod ove se ispušta polje, s kojeg kamen polazi, tako da ostaje kod figure samo njen znak i konačno polje, a kod pješaka samo konačno polje. Nadalje se za uzimanje ne upotrebljava znak × nego se mjesto toga na kraju hoda stavlja : ili dvotočka kao znak uzimanja. Kad pješak uzima, onda se ispušta i taj potonji znak, ali se sprijeda dodaje slovo linije, s koje taj pješak polazi, dakle, ako bijeli pješak e2 tuče crnog na f3, onda se to bilježi skraćeno **ef3.** Zapravo i to nije potrebno, ako postoji samo jedan pješak na e-liniji, pa se zato gornji hod može još kraće bilježiti, naime prosto **ef.** Obično je na gornji način točno opisan neki hod, ali ima slučajeva, kad to nije. Stoji li na pr. jedan bijeli konj na d4, a drugi na g3, onda su moguća dva poteza bilježena Sf5, naime potez konja d4 na f5 i onaj konja g3 na f5. Zato se tu dodaje iza znaka za figuru, a ispred oznake konačnog polja slovo linije ili broj reda, s kojeg polazi konj, pa u prvom slučaju skraćena notacija glasi Sdf5, ili S4f5, a u drugom Sgf5, ili S3f5. I kod ostalih figura se na sličan način popunjuje skraćena notacija, ako je to u svrhu točnog odredjenja poteza potrebno.

**Primjer za notaciju partije**

Nešto od onoga, što ste do sada naučili, ponovit ćemo na primjeru notacije jedne partije, koja neka Vam služi za vježbu, ali ne za uzor.

Bijeli otvara partiju i skače svojim konjem s g1 na f3. Taj se potez bilježi ovako:

| Bijeli: | Crni: |
|---|---|
| **1. Sg1 - f3** | ...... |

Točkice iza poteza znače, da protupotez crnoga s istim rednim brojem još fali. Sad vuče crni svojim pješakom ispred dame za dva polja, na što je ovlašten, jer je pješak u početnoj postavi.

| | |
|---|---|
| **1. ......** | **d7 - d5** |
| **2 d2 - d3** | ...... |

Bijeli je odgovorio potezom svoga pješaka ispred dame za jedno polje. Crni je na redu. On uzima u ruku lovca f8, ali budući da s njim ne može vući ostaje ovo doticanje bez posljedica i crni vuče koji drugi mogući potez. On svojim d-pješakom ide dalje za jedno polje:

| | |
|---|---|
| **2. ......** | **d5 - d4** |

Bijeli vuče svojim lovcem, koji stoji pored dame sa c1 na f4 ispred polja, na kojem mu stoji konj:

| | |
|---|---|
| **3. Lc1 - f4** | ...... |

Crni vuče svoga konja s g8 i stavlja ga na g6. To je nemoguć hod, protivan pravilima o gibanju konja. On mora dotaknutim konjem vući drugi koji mogući hod i stavlja ga na f6:

| | |
|---|---|
| **3. ......** | **Sg8 - f6** |

Bijeli vuče svoga pješaka s c2 na c4, na što ga crni uzima en passant:

| | |
|---|---|
| **4. c2 - c4** | **d4×c3** |

Crni je pri tom skinuo bijelog pješaka na c4 s table, a svoga postavio na koso na c3 prema pravilima igre.

| | |
|---|---|
| **5. Sf3 - e5** | **c3×b2** |

Bijeli je izveo skok svojim konjem, a crni je odgovorio uzimanjem bijelog pješaka. Ujedno je crni ugrozio bijelog topa. Bijeli za to ne mari i vuče:

| | |
|---|---|
| **6. Dd1 - b3** | ...... |

Crni se raduje plijenu, tuče svojim pješakom bijelog topa na a1 i odmah pretvara toga pješaka u novu damu:

| | |
|---|---|
| **6. ......** | **b2×a1D** |

Odgovor bijelog glasi:

| | |
|---|---|
| **7. Db3×f7** | **mat.** |

Partija je gotova: crni je kralj u šahu, koji ne može parirati, dakle je mat. Zbog svoje proždrljivosti je crni izgubio partiju.

Ova ista partija glasi u skraćenoj notaciji ovako:

| | |
|---|---|
| **1. Sf3** | **d5** |
| **2. d3** | **d4** |
| **3. Lf4** | **Sf6** |
| **4. c4** | **dc3** |
| **5. Se5** | **cb** |
| **6. Db3** | **baD** |
| **7. Df7: mat.** | |

**Vrijednost figura**

Iz pravila igre naučili ste kako se pojedini šahovski kamenovi (t. j. figure i pješaci) kreću i kako uzimaju. Poznavajući pravila igre mogli bi se već odvažiti da odigrate i koju šahovsku partiju, ali će biti bolje da prije toga doznate još nešto o vrijednosti figura. Treba da znate vrijednost pojedinih dijelova šahovske vojske, koju ćete kao general voditi na šahovnici. To je potrebno znati, da Vam se ne b· desilo, da već u prvim

potezima izgubite nepotrebno koju vrijednu jedinicu bez valjane naknade.

Iskustvo od nekoliko stoljeća daje nam slijedeću tablicu vrijednosti pojedinih šahovskih kamenova, pri čem je pješak jedinica ili mjerilo vrijednosti. Tablica je uputa kako se može mijenjati vlastite figure za protivničke bez očite štete.

| | |
|---|---|
| Pješak | 1 |
| Skakač (konj) | 3 |
| Lovac | 3 |
| Top (toranj) | 5 |
| Dama (kraljica) | 10 |

Ovo je iskustvena tablica približne vrijednosti figura. Neki su je pokušali i teoretski obrazložiti, ali bez uspjeha. Prihvatite zato ovu tablicu kao iskustvo, a sami ćete se ubrzo uvjeriti da je ta tablica dobra.

Uz gornju tablicu valja dati nekoliko napomena:

1.) **Kralj** nije spomenut u tablici, jer Vam vrijedi više od svih ostalih figura. O njegovoj se »koži radi« u šahovskoj partiji, ako ga protivnik matira, onda je partija gotova, kako to već znate. Ipak kralj može u nekim pozicijama (naročito u konačnoj igri, kako ćete kasnije doznati) razviti i neku vlastitu borbenu snagu, koja je otprilike ravna snazi lovca ili skakača.

2.) **Lovac** vrijedi za malenkost više od skakača i to u prosjeku. Ima pozicija, gdje su jači skakači, a u drugim su pak jači lovci. Potonje su u praksi češće, vjerojatnije, i zato se lovca cijeni nešto više od skakača. Dobri igrači ne mijenjaju stoga svoga lovca za protivničkog skakača bez posebnog razloga.

3.) **Lovac ili skakač** vrijede prema tablici koliko tri protivnička pješaka. Ali ne koja bilo tri pješaka! Kasnije ćete čuti dosta o jakim i slabim pješacima. Pješaci naime tokom partije mijenjaju svoju vrijednost (i to nastojanje, da se vlastitim pješacima dade veća moć, a protivničkim da se moć i vrijednost oslabi, predmet je premnogih modernih otvorenja) i Vi stoga za svoga lovca ili skakača (kojih je vrijednost stalnija) morate dobiti kod eventualne zamjene barem tri protivnička pješaka dobre prosječne vrijednosti.

4.) Za **topa** se često dobiva u zamjenu protivnički lovac (ili skakač) i k tome dva pješaka (naravno opet dva prosječno dobra pješaka). Zamjena topa za 5 pješaka javlja se vrlo rijetko.

5.) **Za lovca i skakača** (ili dva lovca, ili dva skakača) zajedno valjalo bi prema tablici dobiti topa i pješaka, ali iskustvo tu propisuje **važnu korekturu tablice.** Dvije figure otvaraju naime općenito mogućnost suradnje i vrijede stoga nešto više, nego što bi to po tablici išlo. Tako za gornje dvije figure treba kao punu naknadu polučiti zamjenu za **topa i dva pješaka.**

6.) Slično i **dva topa** vrijede obično nešto više od dame, osobito, ako već imadu mogućnost suradnje. Za takove trebalo bi dakle polučiti uz damu još neku naknadu, na pr. pješaka.

7.) Za **damu** su protuvrijednost po tablici top, lovac (ili skakač) i dva pješaka. Ova je relacija dosta pouzdana.

Za dva lovca i skakača (ili za dva skakača i lovca), dakle za tri t. zv. »lake figure«, izašla bi po tablici vrijednost 9, pa bi ih se naoko moglo povoljno mijenjati za damu, koja vrijedi 10. Obično tri lake figure (zbog mogućnosti suradnje) vrijede koliko i dama. Dati tri takove figure i pješaka za damu obično ne će biti dobar posao.

Kod **primjene tablice vrijednosti figura** valja imati na umu, da je ona samo pomoćno sredstvo, a ne temeljni račun, po kojem se vodi partija. Cilj je matiranje protivničkog kralja i za postizavanje toga cilja je višak vrijednosti figura proračunat po tablici koristan i vrlo često, iako ne uvijek, odlučan. Ideje su u šahu odlučnije od svega, pa i od materijala — kako se kaže — i zato gornju tablicu ne valja shvatiti kao cjenik, po kojem ćete kao trgovac drvom poslovati, jer na kraju odlučuje mat, a ne višak materijala. Ali ako matnog napada još nema i nadalje, ako ne postoje drugi posebni razlozi, onda ćete naravno paziti na to, da protivniku ne ustupate lakoumno materijalni višak. To je pravi smisao tablice vrijednosti figura.

# Uvod u plansku igru

## Potez i plan

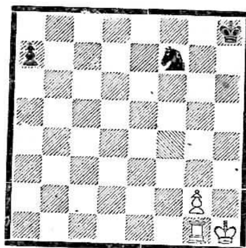
Cilj šahovske partije je polučenje mata, ali put do toga cilja obično je zamršen i složen. U ratu je na pr. konačni cilj uništenje neprijateljske vojske, a ipak rat počinje sa drugim problemima. Najprije se vojska mobilizira, onda se nastoji neprijateljev nastup omesti, zatim se manevrira u

cilju osvajanja važnih ključnih pozicija, podrezuju se neprijateljske saobraćajne linije, blokira ga se na moru, slabe se njegove snage na pojedinim bojištima itd. Na temelju pretezanja uspjeha u tim različitim akcijama dolazi onda do pobjede u posljednjoj borbi. Taman tako je i u šahu. Sijaset dionih akcija je potrebito, da se poluče preduslovi za pobjedu u odlučnoj borbi na kraju i za vodjenje tih akcija važe u ratu, kao i u šahu, neka pravila ili opća načela.

Najopćenitije načelo za akciju na šahovnici sadržano je u riječima, da **valja igrati po planu,** po nekoj unaprijed smišljenoj osnovi. To je razumljivo načelo, koje ne treba posebno tumačiti. Ali dodati valja odmah, da svaki šahovski potez ne mora biti planski, t. j. unaprijed sračunat. Tako na pr. uzimanje figure, koju je protivnik previdio, nismo unapred sračunavali, pa ipak smo figuru uzeli, jer je to dobar hod.

Pravi šahovski planovi sastoje iz dva ili više poteza (hodova). Potezi su dakle jedinice, iz kojih sastoje planovi i zato valja dobro uočiti okolnost, da igrači prave poteze naizmjence. Na Vaš potez, kojim počinjete neki plan, **slijedi potez protivnika,** koji može Vaš plan omesti. Ako ga ne može omesti, onda ćete Vi u drugom potezu izvesti svoj plan, ili — ako plan sastoji iz više poteza — nastaviti s njegovim izvodjenjem.

**Poz. br. 5.**



Kao najjednostavniji primjer planiranja uzmimo **poziciju br. 5.** Tu je bijeli na potezu i može zamisliti u cilju osvajanja protivničkih kamenova dva plana. Prvi plan sastoji iz slijedećih poteza bijeloga:

**1. Tg1 - a1**
**2. Ta1×a7**

Prvim potezom 1. Tg1 - a1 bijeli **napada** svojim topom crnog pješaka a7, t. j. **prijeti** njegovim uzimanjem. Drugim potezom bijeli **uzima** (tuče, osvaja) rečenog pješaka a7, koji tad — kako to iz pravila znamo — nestaje sa šahovnice, a na njegovo mjesto dolazi bijeli top. To bi bio najjednostavniji primjer šahovskog plana. Ali tu valja odmah primjetiti, da gornji potezi bijelog topa predstavljaju samo dio zbivanja na šahovnici, oni predstavljaju samo kretanja bijele vojske, a mi znamo, da prema pravilima igre bijeli i crni vuku naizmjence. Nakon 1. Tg1 - a1 praviti će dakle i crni svoj potez i **od toga će poteza ovisiti, da li ćemo zamišljeni plan moći uspješno provesti.** Ogledajmo sad sve poteze, koje crni može vući nakon što je bijeli igrao 1. Tg1 - a1. Crni ima svega 3 poteza kraljem, 5 poteza skakačem i 2 poteza pješakom, on ima dakle povelik izbor poteza, ali samo s jednim od tih poteza može odgovoriti na bijeli potez 1. Tg1-a1. I tu već pomalo naslućujete, da crni ne će moći omesti plan bijeloga. Potezima kralja (na pr.: 1.... Kh8 - g8) može crni smanjiti udaljenost svoga kralja od ugroženog pješaka za jedno polje, ali on još uvijek ostaje predaleko i tako bijeli bez brige odgovara: 2. Ta1×a7, t. j. izvodi svoj plan. I na poteze crnog konja bijeli plan ostaje neometen. Konj se može približiti pješaku na pr. hodom 1.... Sf7-d6, ali i tu će bijeli odgovoriti 2. Ta1×a7, jer je i nakon poteza crnog konja pješak a7 ostao **nezaštićen.** Sad još ostaju potezi crnog pješaka. Taj može prema pravilima vući samo naprijed na liniji, na kojoj se nalazi. Može vući 1.... a7 - a6, a i 1.... a7 - a5 (budući da se nalazi na osnovnom pješačkom redu ima prema pravilima pravo dvokroka). I u jednom i u drugom slučaju crni pješak **pada,** bijeli ga top tuče bilo na a6, bilo na a5, a potez, kojim ga bijeli tuče glasi 2. Ta1×a6 u prvom, a 2. Ta1×a5 u drugom slučaju. Plan bijeloga je i tu bio izveden, samo što je pješak pao na drugom polju.

Vratimo se sad poziciji br. 5, pa ogledajmo da li se može izvesti i drugi već prije spomenuti plan, naime osvajanje skakača f7. Za taj cilj služili bi potezi bijelog:

**1. Tg1 - f1 i**
**2. Tf1×f7**

I tu ćemo opet morati uvažiti i odgovor crnoga na 1. Tg1 - f1. Vuče li crni **1.... Kh8 - g7** bijelome ostaje istina prosto da svoj plan provede potezom **2. Tf1×f7,** ali sad je crni kralj sasvim blizu, a top je stao na polje f7, na koje udara crni kralj, pa stoga crni odgovara: **2.... Kg7×f7,** on

tuče (osvaja) bijelog topa. Tu vidimo, da je bijeli doduše mogao svoj plan osvajanja skakača izvesti, ali je na kraju **izgubio** za njeg svoga topa i tako prema tablici vrijednosti figura učinio rdjav posao i to — kako se očito vidi — bez potrebe ili posebnog razloga. Ovakove planove naravno ne valja izvoditi, od njih se mora odustati i priznati, da ih je protivnik omeo.

Na potez 1. Tg1 - f1 crni ima još jedan način, kojim može omesti plan bijeloga. On može **napadnutim konjem vući** (na pr. na d6) i sad bijeli top nema šta da uzme, on je — kako se kaže — izgubio vrijeme za plan, koji se je pokazao kao neprovediv ili neuspješan.

U poziciji br. 5 bijeli na potezu može dakle zamisliti dva osvajačka plana, od kojih samo prvi — naime plan osvajanja pješaka a7 — valja, dok drugi, koji bi htio osvojiti konja, ne valja i zapravo ni ne zaslužuje naziv plana, nego naziv jalove pretnje.

Ispitivali smo mogućnosti planske igre bijeloga u poz. br. 5 i pri tom smo opazili, da **izvedba plana** — pa i sasvim prostog — **zavisi i od igre protivnika.** Opazili smo nadalje, da se **igra protivnika ravna prema našem planu,** da ga nastoji omesti. Potezi bijeloga bili su u gornjem slučaju povezani idejom plana, a na bijele poteze vezali su se i crni idejom ometanja toga plana. To nas vodi važnom saznanju, da **potezi obaju igrača na šahovnici mahom stoje u uzročnoj vezi, barem kod iole razborite igre.** Otuda igra postaje složena i traži od boraca, da prije svakog poteza pomno ispituju stanje na tabli, pri čemu se naše razmišljanje svodi na davanje odgovora na dva glavna pitanja:

1.) Postoji li u poziciji uspješan plan, koji protivnik ne može bez gore nevolje omesti?

2.) Radi li protivnik na nekom planu i da li ga mi možemo omesti?

Otuda pak slijedi nužno da postoje **dvije glavne vrste šahovskih poteza:** jedni rade na nekom planu, a drugi idu za ometanjem nekog plana. Za stranku, koja s izgledom na uspjeh pravi poteze prve vrste, veli se da **ima inicijativu,** a za onu, koja je upućena na poteze druge vrste (ometanje protivničkog plana), veli se da je **u obrani.** Tu nam se javlja cijeli niz različitih naziva, kojima u šahu označujemo posebno poteze prve i druge vrste. Mi ćemo ih navesti su-



stavno na primjerima igre u poz. br. 5.

Potezi bijeloga 1. Tg1 - a1 i 1. Tg1 - f1 predstavljaju **pretnju;** bijeli **prijeti** u narednom potezu kamen, koji je napao (a7, odnosno Sf7) uzeti i to nekažnjeno uzeti.

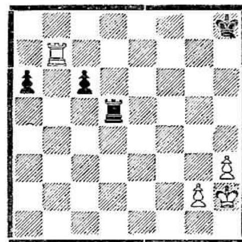
Pretnji (grožnji) odgovara logički **parada** ili obrana. Na potez 1. Tg1 - a1 — kako već znamo — crni nema parade, nema mogućnosti ometanja plana bijeloga i zato potez 1. Tg1 - a1 predstavlja **neobranjivu pretnju.** Na potez pak 1. Tg1 - f1 crni ima dvije parade, pa tu govorimo o **obranjivoj pretnji.** Prva parada poteza 1. Tg1 - f1 bila je u potezu crnoga 1. ... Kh8 - g7, kojim potezom crni **brani** ili **štiti** svoga skakača f7. To je dakle obrana ili zaštita. Drugu vrst parade predstavlja hod 1. ... Sf7 - d6. Tu se ugroženi kamen **bijegom uklanja** s polja, gdje je napadnut. Takovo ometanje protivničkog plana naziva se stoga **uklanjanjem.**

**Dvojni napad**

Od svega što smo gore naučili najviše nam se je svidjela nesumnjivo **neobranjiva pretnja.** To je ono što mi tražimo: plan osvajanja nekog protivničkog kamena, koji se ne može omesti. Iskustvo nas, medjutim, uči, da se u šahu ne dolazi baš lako do takove neobranjive pretnje i to naravno zato, jer svaki razboriti igrač nastoji urediti svoju poziciju tako, da na svaku pretnju protivnika ima na raspolaganju paradu. Treba dakle znati, kako se dolazi do neobranjive pretnje, kako valja manevrirati, da protivnik dodje u ćor-sokak, pa da naš plan ne može više omesti.

Najvažniji manevar, kojim se stvaraju preduslovi za radjanje neobranjive pretnje je **dvojni napad.** Valja naći potez, koji sadrži dvije pretnje i tada će protivnik biti u težem položaju da jednim potezom obje pretnje parira. Pogledajte na pr. **poz. br. 6:**

**Poz. br. 6.**

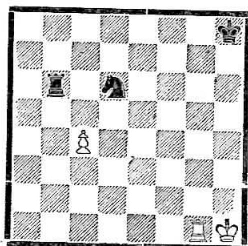


Bijeli tu može vući na pr. 1. Tb7 - a7 i ugroziti tako crnog pješaka a6. Ali crni ima na raspolaganju dva načina

pariranja pretnje: on može napadnutog pješaka hodom 1.... Td5 - a5 zaštititi, a može pješaka hodom 1.... a6 - a5 ukloniti s nezaštićenog polja na zaštićeno. I na 1. Tb7 - c7 crni ima isto ova dva načina obrane pješaka c6. Da poluči osvajanje jednog od crnih pješaka bijeli ih mora ugroziti istodobno, mora izvršiti dvojni napad na njih. U tom cilju vuče on **1. Tb7 - b6** i sad crni ima doduše više načina za obranu jednoga od napadnutih pješaka, ali nema nijednog hoda, kojim bi mogao zaštititi oba svoja pješaka. Crni će dakle izgubiti jednog od svojih pješaka, a plan će bijeloga uspjeti.

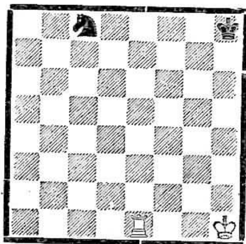
Dvojni napadi imadu različite oblike, od kojih ćemo neke još upoznati.

**Poz. br. 7.**



U **poz. br. 7** bijeli vuče prvi i hodom **1. c4 - c5** stvara dvojni napad pješakom: on prijeti kako 2. c5×b6, tako i 2. c5×d6. Obje crne figure ne mogu u jednom potezu umaći i zato crni gubi jednu od njih. Istina on može urediti medjusobnu obranu tih figura, ali tako on dobiva samo bijelog pješaka za svoju figuru, koja — kako znamo — vrijedi mnogo više. Dvojni napad pješakom zove se i **gabula** (rašlje, viljuška), jer izgled pješaka zajedno s napadnutim figurama sjeća na viljušku.

**Poz. br. 8.**

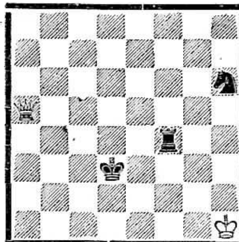


U **poz. br. 8** bijeli vuče **1. Te1 - e8+**, on daje šah crnom kralju i istodobno napada crnog konja na c8. To je dvojni napad šahom. Kralj mora iz šaha izaći, a konj c8 ostaje na udaru, pa zato drugi potez u svakom slučaju glasi: 2. Te8×c8, t. j. bijeli dobiva konja c8.

Novu vrst dvojnog napada susrećemo u **poz. br. 9.** Tu bijeli igra **1. Da5 - g5.** Crni ne



**Poz. br. 9.**



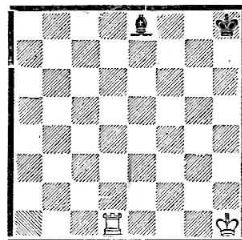
može dvije napadnute figure medjusobno obraniti, jer bijela dama vlada poljima f6 i h4, s kojih bi crni top mogao inače braniti konja. Ali crni ima odgovor **1.... Tf4 - f1+**. To je novost: **napadnuta figura uklanja se i to sa šahom,** ona prijeti našem kralju! Šah se mora parirati — to znamo iz pravila igre — i zato nam sad za čas izgleda kao da je naš dvojni napad bio prazna puška. Ali samo za čas. Jer eto vuče bijeli kralj dostojanstveno i odlučno: **2. Kh1 - g2. Izlazi iz šaha** i **istovremeno napada** crnog topa, koji mu više ne može dati šah, ako ne će da izgubi glavu. Sad je napadnut crni top, a ostao je ugrožen i crni konj — to je opet dvojni napad, samo s dvije različite figure. Izlazi pak na isto: crni gubi bilo topa, bilo konja, njegovi pokušaji pariranja su se iscrpli, dvojni napad bijeloga pokazao se je na kraju ipak kao usješan.

Kad jedna od figura, na koje je upravljen dvojni napad, može izmaknuti i pri tom dati šah (ili u opće sama nešto ugroziti), onda valja dobro pripaziti prije nego što se dvojno napada. Dodamo li na pr. u **poz. br. 9** crnog pješaka na h3, onda dvojni napad s 1. Da5 - g5 nije za preporučiti, jer slijedi 1.... Tf4 - f1+ 2. Kh1 - h2 (na g2 sad ne može) i crni ima vremena da skloni konja; on vuče 2.... Sh6 - f5, a kasnije ustreba li i Sf5 - e3 i pri tom — kako se kaže — konsolidira poziciju.

### Vezivanje

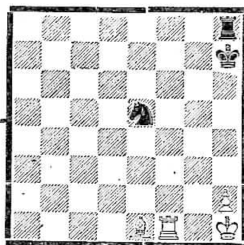
Dvojnom napadu vrlo naliči vezivanje, koje nam u najprostijem obliku prikazuje tok igre u **poz. br. 10.** Tu bijeli vuče **1. Td1-d8** i vezuje crnog lovca e8. Lovac ne može maknuti, jer iza njega stoji kralj,

**Poz. br. 10.**



kojega crni po pravilima ne smije izložiti šahu. Ako pak crni kralj vuče na pr. na g7, onda bijeli uzima (osvaja) crnog lovca. Ovo je primjer **apsolutnog vezivanja**, jer vezana figura u opće nema mogućeg hoda, dok iza nje stoji vlastiti kralj.

**Poz. br. 11.**



Drugi primjer vezivanja daje nam **poz. br. 11.** Tu je bijeli na hodu i vuče **1. Le1 - c3.** Konj e5 je sad vezan, jer iza njega stoji na lovačkoj diagonali još vrednija figura top h8. Ako konj vuče bijeli uzima crnog topa: **1. . . . Se5-g6 2. Lc3×h8 Kh7×h8** i bijeli ima nadmoć dostatnu za dobitak. Ako pak crni brani vezanog konja topom: **1. . . . Th8 - e8**, onda slijedi **2. Tf1 - e1**, dakle **novo vezivanje.** Sada je bijeli top figura, koja vrši vezivanje na liniji e. Kakogod sad crni vuče, on gubi figuru, a bijeli polučuje pobjedonosni višak materijala. Na ovom ste primjeru upoznali **relativno vezivanje.**

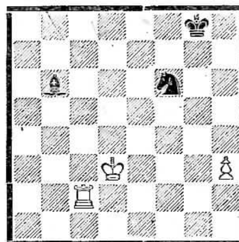
Zajednička je kod dvojnog (i višestrukog) napada i kod vezivanja okolnost, da se tu figure, koje su predmet napada ili vezivanja, nalaze na istoj liniji, ili diagonali, ili u opće, da su na odredjen način rasporedjene na tabli. Lasker je za takove slučajeve uveo naziv **»geometrijski položaj«**, koji dosta dobro pogadja bitnost stvari.

### Suradnja figura

Prije nego od prikaza najjednostavnijih planova predjemo na složenije potrebno je da uočimo još jednu običajnu pojavu na šahovnici. To je pojava suradnje figura. Bez suradnje figura u napadu često nema uspješnog planiranja, a isto tako i uspješno pariranje protivnikovih pretnji osniva se pretežno na suradnji figura u obrani. Na primjer u poz. br. 9 vidjeli smo, kako nakon 1. Da5 - g5 Tf4 - f1+ bijeli kralj potezom 2. Kh1 - g2 suradjuje u stvaranju novog dvojnog napada, a kad smo u toj poziciji dodali na h3 crnog pješaka, tako da je bio iznudjen 2. potez bijeloga Kh1 - h2, onda smo našli nastavak crnoga 2. . . . Sh6 - f5, što je odličan primjer suradnje crnih figura u obrani, jer tu konj ne samo da izmiče iz napada, nego prekida liniju bijele dame, kako ona ne bi mogla dati šah na b5 i osvojiti topa. Osim toga konj će — kako smo već rekli — po potrebi stati na e3 i braniti na siguran način topa.

Za suradnju figura dati ćemo još jedan malo teži primjer, na kojem se vrlo lijepo ispoljuju različite mogućnosti suradnje figura, kako u napadu, tako i u obrani. I povrh toga vidjet ćemo na tom primjeru različite oblike dvojnih napada i vezivanja.

**Poz. br. 12.**



U **poz. br. 12** bijeli na hodu izvodi dvojni napad topom: **1. Tc2 - c6.** Crni može ovaj napad parirati samo tako, da konjem obrani lovca, ili obratno lovcem topa, dakle suradnjom figura. Za obranu konja dolazi u obzir samo jedan hod lovcem, naime **1. . . . Lb6 - d8?** ali i taj ne valja (zato znak pitanja uz taj hod), jer bijeli vuče **2. Tc6-c8**, vezuje apsolutno i osvaja lovca d8.

Drugi pokušaj predstavlja obrana lovca potezom konja **1. . . . Sf6 - d5?** I taj hod nije dobar, jer bijeli vuče prosto **2. Kd3 - e4** i napada konja. Konj tu nema mogućnosti da dade šah (jer poljima f6 i c3 vlada top), on mora vući inače, nakon čega pada crni lovac.

Tek treći pokušaj daje ozbiljniju obranu: **2. . . . Sf6-d7.** Bijeli sad vuče **2. Tc6 - d6** i stvara novu vrst napada. Napadnut je crni konj na d7, a **posredno** i crni lovac na b6, jer je jasno, da će taj lovač pasti pod udarom topa, kad se makne konj, koji ga brani. Crni ima još jedan izlaz, naime da dade konjem šah na c5 ili e5 i prisili tako bijeloga da vuče kraljem, a on sam da dobije vremena da ukloni lovca. Da vidimo najprije **2. . . . Sd7 - c5+?**, na što počinje zanimljiva suradnja bijelog kralja i topa u stvaranju dvojnih napada na crne figure: **3. Kd3 - c4 Lb6 - a7 4. Td6 - d8+ Kg8 - f7 5. Td8 - a8.** Bijeli je dao šah da može sad napasti lovca i iznuditi: **5. . . La7 - b6**, a onda opet kralj ide na dvojno napadanje: **6. Kc4 - b5 Sc5-**

d7 7. **Kb5 - c6.** Ovaj dvojni napad konačno odlučuje, jer sad konj ne može nikako vući (ni sa šahom), da ne propadne lovac, pa ostaje samo **7. . . . Kf7 - e7** (na 7. . . . Kf7 - e6 slijedi 8. Ta8 - e8+ i crni K biva odbačen, nakon čega pada konj), na što bijeli vuče **8. Ta8-h8!** i prijeti s Th8-h7+ dobiti konja d7. Crni konj još uvijek mora braniti lovca, kralj ne smije na e6, kako smo već vidjeli — partija je gotova, crni gubi figuru.

Mjesto 2. Sd7-c5+? imao je crni još i drugi hod, naime **2. . . . Sd7-e5+!** s nastavkom **3. Kd3-e4 Lb6-c7!** To je nova vrst obrane putem suradnje figura: crni ne brani konja direktno, nego napada topa i, tako reći, veže ga unaprijed. U tom bi slučaju bijeli za topa dobio obe crne figure i ostao s pješakom više, ali taj rubni pješak ne može dobiti, kako ćemo naučiti u narednom poglavlju. Bijeli mora dobiti jednu od protivnikovih figura, a zadržati pri tom topa i pješaka, da bi postigao pobjedu. On to sad ne može; na **4. Td6-a6** crni igra prosto **4. . . . Se5-f7** i sad mu je konj zaštićen, a lovac slobodan: partija je remis. Našli smo dakle spas putem promišljene **suradnje figura u obrani.**

Suradnja figura osobito je važna u t. zv. konačnicama i zato se sad obraćamo osnovnim tipovima te vrste šahovskih pozicija.

## Osnovne konačnice

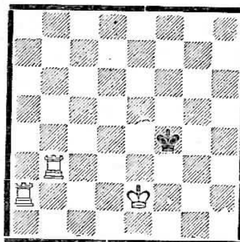
U mnogim partijama nastaju na kraju pozicije s malim brojem kamenova. Takove pozicije (a i neke srodne im sa srednjim brojem kamenova) zovu se **konačnice** (završnice ili finali). U takovim se pozicijama mogu obično sve glavne mogućnosti proračunati i tu je često moguće dati točnu uputu, kako valja voditi igru do pobjede. U ovom odlomku prikazane su osnovne ili sasvim proste konačnice, u kojima se na poučan način rješava zadatak, kako valja s nadmoćnim snagama matirati protivničkog kralja, koji je ostao sam (gol kralj, roi depouillé).

### Matiranje topovima

U **poziciji br. 13** bijeli ima dva topa, s kojima može po miloj volji davati šahove crnom kralju. Za šahove je lako, ali kako ćemo postići mat? Sjetimo se uzrečice: zrno do zrna pogača. Možda tu ide slično: šah do šaha mat! Dakle: **1. Ta2-a4+.**



**Poz. br. 13.**



Crnom kralju odrezan je sad put na 3. red, a na 4. redu ne smije ostati, da ne bude — kako se kaže — »u šahu«. Nema druge nego se skloniti na 5. red. Pri tom može crni kralj biti i malo lukav i pokušati da se približi bijelim topovima: možda oni iz bliza nisu tako strašni kao iz daljine. Odgovor crnoga je zato: **1. . . . Kf4-e5.** Bijeli šahuje dalje, ali sad s drugim topom, da bi progonjenom kralju ostao odrezan 4. red: **2. Tb3-b5+.** Crni odgovara: **2. . . . Ke5-d6,** a na to bijeli **3. Ta4-a6+.** Kad crni odgovori **3. . . . Kd6-c7** nastupa čas da se malo zamislimo. U toj su poziciji moguća u opće četiri poteza, kojima se daje šah, ali dva od njih otpadaju posvema, jer 4. Tb5-b7+? ili 4. Ta6-c6+? očito ne valja, budući da bi crni kralj mogao nezaštićenog topa naprosto uzeti. Ostaju još dva šaha: 4. Tb5-c5+ i 4. Ta6-a7+. Šta bi polučili tim šahovima? Odgovor je: ništa. Kralj bi u prvom slučaju stupio na b7 i napao ili ugrozio topa a6, a u drugom na c6 i napao topa na b5. Morali bi onda imati brigu zbog napadnutog topa, t. j. trošiti vrijeme za obranu i crni bi s pravom mogao reći, da ti topovi iz bliza doista nisu tako strašni. Politika »šah do šaha« iscrpila se je i mi za čas još ne vidimo, kako ćemo dalje. Ali kad se upitamo, koji su bili razlozi, da smo kroz tri poteza mogli tako lijepo davati šahove i goniti crnog kralja s reda na red, onda nam mnogo toga postaje jasno: mogli smo to zato, jer su bijeli topovi »iz daljine pucali«, pa ih crni kralj nije mogao ugrožavati, nego je jadnik morao uzmicati. E sad da pokušamo stvoriti preduslove za stari recept: postaviti topove, da opet iz daljine šišaju, kako bi to s pravim topovima radio svaki valjani artiljerac. Dakle: **4. Ta6-h6,** ili najdalje što može, ali opet tako da 6. red ostaje odrezan kralju, pa da ne damo iz ruke ono što smo do sad postigli. Crni odgovara **4. . . . Kc7-d7** i sad eto prilike za novi šah, koji tjera kralja dalje: **5. Tb5-b7+,** na što crni

odgovara 5..... **Kd 7-c8.** On napada topa — opet nastupa stara pjesma o nemoći topova iz bliza. Dalje dakle s topom od kralja, što dalje to bolje! Vukli bi dakle: 6. Tb7-h7? Šta to znači? Upitnik uz ovaj potez, znak da potez ne valja, da ne valja možda i strategija postavljanja topova iz daljine?! Nije baš tako, nego malo drukčije: potez 6. Tb7-h7? nije najbolji, jer na odgovor crnoga 6.... Kc8-d8 opet nemamo ni mata ni šaha, koji bi pogoršao položaj protivnika. Damo li šah sa 7. Th7-h8+, crni odgovara 7... Kd8-e7 i smije nam se. E kad bi mogli vući 7. Th6-h8, t. j. topom preskočiti topa, onda bi bio mat! Tome hodu smeta drugi top, koga smo nespretno postavili na h7, zaboravivši pri tom da smo u prva tri poteza ove konačnice tako fino šahirali ne samo zbog daljine naših topova od neprijatelja, nego i zato, jer su bili tako postavljeni da mogu naizmjence vući i rezati red za redom. Sad nam je jasno zašto 6. hod nije bio dobar i jasno nam je, da je ispravno bilo **6. Tb7-g7!**, pa kad crni odgovori **6. .... Kc8-d8** (ili ako hoće i 6.... Kc8-b8), onda pobjedosno **7. Th6-h8 mat!**

Naučili smo na ovom primjeru kako se barata s baterijom od dva šahovska topa: **iz daljine** i tako da ne dodju na istu liniju, gdje jedan drugom smetaju.

Naučili smo pored toga još nešto; doživjeli smo jednu od najvažnijih pojava na šahovnici, slijedeć tako reći neki instinkt. To je pojava nemoći progonjenog kralja na posljednjem redu ili uopće **na rubu šahovnice.** Rub šahovske ploče (bilo koji od sva četiri ruba) **reže kralju daljnji uzmak**, rub djeluje kao novi (u ovom položaju treći) top i omogućuje matiranje.

Postavimo sad na novo poziciju br. 13. na ploču da ogledamo ima li još koji drugi put do mata. Kako bi na pr. bilo da vučemo **1. Ta2-a5** i tako odrežemo crnom kralju pored 3. reda još i 5. red? Što mu preostaje? Samo gibanje na 4. redu, dakle polja e4, f4 i g4. On mora vući i zato na f4 ne može ostati, pa mu preostaju samo dva poteza: 1... Kf4-g4 ili 1.... Kf4-e4. Vuče li **1.... Kf4-g4** onda imamo hod **2. Tb3-b4+**, kojim ga tjeramo sa 4. reda na 3. red i onda dalje na 2. red slično kao prije, samo u obratnom smjeru, prema donjem, a ne gornjem rubu šahovnice. Slijede dakle potezi: **2.... Kg4-g3 3. Ta5-a3+ Kg3-g2.** I šta sad dalje? Plansko tjeranje topovskim šahovima kao da dalje ne ide, jer 4. Tb4-b2 nije šah, budući da bijeli kralj na e2 prekida djelovanje topa. Ali ima nešto drugo. Mi možemo postaviti toga topa ispred bijelog kralja, pa onda dati šah. To je plan od dva poteza: najprije **4. Tb4--f4**, a onda na **4. ... Kg2-h2 5. Tf4-f2+.** I sad crni kralj zaludu kuša ugroziti topa, koji mu se je približio: na **5. ... Kh2-g1** možemo sa zadovoljstvom utvrditi da naš top na f2 nije ugrožen, jer ga **brani** bijeli kralj. Crni kralj ne može ni pomišljati na to, da igra Kg1×f2, jer bi tim hodom **išao sam u šah**, što je po pravilima zabranjeno. Mi dakle možemo na rečeni 5. potez crnoga odgovoriti krepko sa **6. Ta3-a1 mat!**

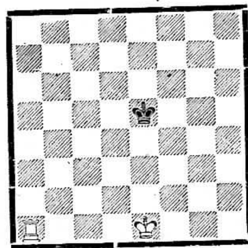
Svršili smo na ovaj način matiranje za 6 poteza, dakle za potez manje, nego u uvodnom načinu. Išlo je brže, a zašto? Zato jer nam je pomogao bijeli kralj štiteći topa, tako da nismo gubili vrijeme, ili kako se šahovski kaže »tempe«. Bijeli kralj je suradjivao u pletenju mata, a kako suradjuje baterija od dva topa, to smo naučili već prije. Sad ostaje još pitanje, nije li moguća još veća suradnja bijelog kralja, pa da matiranje ide i brže? Kao primjer za najveću moguću suradnju vlastitog kralja u matiranju protivničkog neka nam posluži drugi ogranak, ili kako se šahovski kaže »varijanta« ,u 1. potezu crnoga. Na potez **1. Ta2-a5** mogao je crni — kako smo već kazali gore — igrati i **1. ... Kf4-e4.** Pogledajmo sad dobro na ploču i ispitajmo polja, koja su crnom kralju još pristupna. Na 5. red ne može, jer taj red drži top a5, dok na 3. red ne može, jer njime vlada drugi top. I još preko toga: sva tri polja na tom redu, na koji bi crni kralj u narednom hodu mogao kročiti (to su polja d3, e3 i f3) drži **pored topa b3 još i bijeli kralj,** koji tako vrši u ovom času istu službu kao i top b3. Za vladanje 3. redom imamo dakle vlastitog kralja, pa nam tako u ovaj čas **top b3 ostaje slobodan.** Dupla vlast nad 3. redom nije nam potrebna, dovoljan je jedan smrtonosan udarac, da njim na 3. redu dotučemo crnog kralja. Topom b3 možemo dakle crnom kralju uzeti još ono jedino što mu preostaje, naime sva polja na 4. redu: **2. Tb3-b4** mat! Jest, crni je mat i to mat usred ploče! Suradnjom bijelog kra-

lja i obaju topova nastao je taj mat.

Upoznali smo tu i dvije matne slike: mat na rubu ploče s dva topa i mat usred table gdje mora sudjelovati još i bijeli kralj. Ostaje još pitanje što bi bilo, da u matiranju na rubu šahovnice sudjeluje još bijeli kralj? Odgovor dobivamo tako da drugu matnu sliku **pomaknemo za četiri reda** do ruba. I što se tu dogadja: tu zajedno s 5. redom otpada i top na a5, on je suvišan, njega za matiranje ne trebamo!

Moguć je dakle mat i sa samim jednim topom, ali samo na rubu. Pokušajmo sad provesti matiranje u slijedećoj **poz. br. 14.**

**Poz. br. 14.**



Najprije nam tu treba plan kako da odguramo crnog kralja na rub. Na 1. Ta1-a5+ on može ići na pr. na e4, pa nismo učinili ništa da on dodje bliže rubu ploče. Tu nam očito treba i suradnja vlastitog kralja za tjeranje crnog na rub i zato je prvi potez napredovanje bijelog kralja prema središtu table, gdje boravi crni kralj: **1. Ke1-e2.** Crni, uzmimo ne napušta 5. red, on vuče: 1. ... **Ke5-d5** i sad mi dalje s kraljem i to što bliže protivniku, tako da mu oduzimamo što više polja, naime **2. Ke2-d3.** Crni sad dalje šeće na 5. redu i vuče **2. ... Kd5-c5.** Podjemo li sad s našim kraljem opet u **protustav** (opoziciju) hodom 3. Kd3-c3, crni će se kralj vratiti na d5 i mi nismo došli dalje. Protivnički je kralj naime jednako moćan po pravilima gibanja, kao naš, sa samim ga našim kraljem ne možemo prisiliti, da napusti neki red. Treba nam tu i naš top i neka on sada vuče: **3. Ta1-a4,** da bi jedno bilo sigurno, naime da 4. red ostane crnom odrezan. Idemo polako i sigurno naprijed! Crni sad vuče **3. Kc5-b5** i napada topa, a mi s njim **4. Ta4-c4,** čime smo postigli da je crni u svom kretanju ograničen na svega 8 polja (a5, b5, a6, b6, a7, b7, te a8 i b8). To je nešto novo, jedna nova taktika, moguća pri suradnji K+T: **ograničiti crnog kralja na jedan četverokut, odakle ga više ne kanimo puštati van!** Sad ćemo ga najprije dalje stezati, naime kad on odgovori **4. ... Kb5-b6** mi za njim s našim kraljem **5. Kd3-d4** i na **5. ... Kb6-b5** još dalje u protustav: **6. Kd4-d5.** Nakon ovog približenja našeg kralja slijedi pravo stezanje, naime na **6. ... Kb5-b6 7. Tc4-c5,** pa na **7. ... Kb6-b7 8. Tc5-c6.** To je fina stvar: četverokut crnog kralja postaje sve manji, on je u kavezu, koji mi stežemo; sada mu ostaju samo tri polja! Neka vuče sad po volji, mi ćemo prije svega s našim kraljem bliže. Naš top stoji dobro i sad treba naš kralj da pokuša oduzeti protivničkom što više polja. Kad crni vuče 8. ... **Kb7-a7** mi stoga igramo **9. Kd5-c5,** pa na **9. ... Ka7-b7 10. Kc5-b5 Kb7-a7 11. Tc6-c7+.** Jasno je da je sad došao čas, da ga sa šahom odbacimo sa 7. reda. Nakon **11. ... Ka7-b8** igramo **12. Kb5-b6** i sad mat dolazi sam od sebe: crni zbog **dužnosti vučenja** mora da odmakne od topa, mora vući **12. ... Kb8-a8,** na što slijedi **13. Tc7-c8 mat.** Da je u 11. hodu crni vukao Ka7-a8 mi bi igrali 12. Kb5-b6 i sad se na 12. ... Ka8-b8 vidi lukavstvo crnoga: kušamo li s 13. Tc7-h7 **zaprijetiti** (pripremiti) davanje mata na 8. redu, crni kralj izmiče iz protustava igrajuć 13. ... Kb8-c8 i mata nema. Potez 13. Tc7-h7 nije dobar, jer daje crnom više slobode. Treba održati stečeno: ne pustiti kralja iz četverokuta, u kojem ima samo 2 polja a8 i b8. Treba dakle vući tako da crnom ostanu samo ta 2 polja. U tu je svrhu dobro **13. Tc7-c6** (a dobro je s topom i na sva polja na c-liniji od c1 do c5) i sad crni mora u ugao: **13. ... Kb8-a8,** pa slijedi **14. Tc6-c8** mat.

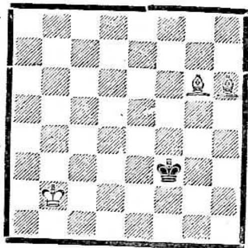
### Matiranje lovcima

Mat s jednim lovcem nije moguć proti golom kralju. Kralj i lovac mogu suradjivati i stezati gibanje protivničkog golog kralja, ali kad su ga »dogurali do duvara« t. j. do ruba, onda u odlučnom času nema mata, nego je moguć samo pat, o čemu se možete sami uvjeriti gurajuć te figure po ploči.

S dva lovca, od kojih jedan djeluje na bijelim, a drugi na crnim poljima, moguće je matiranje golog (samog) protivničkog kralja. Pokušajmo dakle matiranje polazeći od **pozicije br. 15.**

Tu bijeli lovci »drže dvije diagonale«, čime ograničuju kretanje protivničkog kralja. Oni režu tablu na dva dijela i u jednom trokutastom dijelu

**Poz. br. 15.**



nalazi se i crni kralj. Odatle ga ne ćemo naravno pustiti, nego ćemo nastojati najprije, da mu taj trokut još više suzimo. Ali metoda šahovanja, kojom smo se služili s baterijom od 2 topa tu ne vrijedi; lovci su slabiji od topova, što se dobro vidi na ovom primjeru. Damo li na pr. šah s 1. Lg6-h5+, crni će kralj vući na e4, izaći će iz trokuta i mi ćemo imati posla da mu novi veći dio ploče suzimo. Tu je za sužavanje terena, na kojem se kreće crni kralj, potrebna suradnja bijelog kralja, pa je zato ispravan hod **1. Kb2-c3**, na **1. . . Kf3-g4** dalje **2. Kc3-d4 Kg4-f3** i sad ide dobro **3. Lg6-h5+**, da ga malo stegnemo. Crni vuče **3. . . . Kf3-g3**, a mi **4. Kd4-e4.** Crni napada sad sa **4. . . . Kg3-h4** našeg lovca h5, ali to ne smeta, taj ide daleko **na istoj diagonali** na d1: **5. Lh5-d1** i kad crni odgovara **5. . . Kh4-g3**, onda nam se pruža prilika da mu bez šaha suzimo teren sa **6. Lh4-g5**. Slijedi **6. . . . Kg3-f2** i sad imamo novi način sužavanja pomoću **7. Ld1-f3 Kf2-g3 8. Ke4-e3.** Tu pomaže i dužnost vučenja ili iznudnica i crni sad već mora na rub: **8. . . . Kg3-h3.** Dalje za njim s kraljem: **9. Ke3-f2 Kh3-h2** i sad ćemo mu uzeti **bez šahovanja** polje h3 na rubnoj h-liniji. Valja dakle **10. Lf3-g4 Kh2-h1** i sad na žalost ne ide 11. Lg5-f4?, jer bi crni bio pat. On će dakle u narednom času stupiti na to polje i onda doista imamo prost način matiranja šahovanjem s lovcima. Treba dakle slično kao u konačnici K+T proti K učiniti pričekni ili iznudni hod. Valja **11. Lg4-c8 Kh1-h2** i sad **12. Lg5-f4+ Kh2-h1 13. Lc8-b7 mat.**

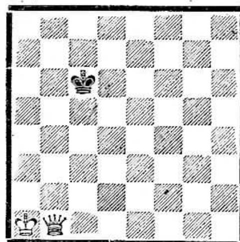
### Matiranje damom

Dama je moćnija od topa i zato s pravom očekujemo, da će i ona u borbi s golim protivničkim kraljem iznijeti pobjedu.

Poći ćemo od **poz. br. 16** i povući **1. Db1-f5** da odrežemo crnom kralju 5. red i suzimo mu teren. Mogli bi početi i s hodom kralja, ali mi hoćemo najprije vidjeti šta može dama sama protiv crnog kralja



**Poz. br. 16.**



polučiti. Crni odgovara **1. . . . Kc6-d6** i sad opažamo dvije stvari: naša dama ne može u ovaj čas vući hod, kojim bi još više suzila teren crnog kralja, onaj četverokut, u kojem se on nalazi. I drugo nešto opažamo: nema bojazni od napada crnog kralja na damu, on joj se **ne može približiti** (šahovska dama je izgleda vrlo kreposna!), jer su sva polja u neposrednoj blizini dame »pod šahom«. Iskoristit ćemo ovaj čas da vučemo našim kraljem: **2. Ka1-b2.** Na **2. . . . Kd6-c6** otvara nam se mogućnost da dalje suzujemo teren crnom kralju, pa igra po toj metodi teče ovako: **3. Df5-e5 Kc6-b6 4. De5-d5 Kb6-c7 5. Dd5-e6** (bijela dama proganja crnog kralja bez šahovanja, držeć se u udaljeiosti konjićeva skoka, čime polučuje lasno sužavanje kraljeva terena) **5. . . . Kc7-b7 6. De6-d6 Kb7-c8 7. Dd6-e7 Kc8-b8 8 De7-d7 Kb8-a8.** I sad nastupa važan čas; ovu si sliku moramo dobro zabiti u glavu: **daljnje sužavanje** s 9. Dd7-c7? **vodi do pata, a ne mata.** Dama se ne smije dalje približavati, da ne uzme kralju sva polja (osim onoga na kojem on stoji), da ga ne patira, čime bi partija mjesto pobjedničkim matom svršila remisom, dakle neodlučnim rezultatom.

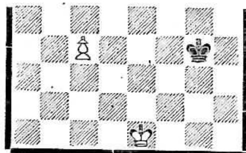
Što valja dakle vući? Očito mora bijeli kralj sad u pomoć s nakanom, da dopre do polja b6, a onda će matiranje biti lako. Dok bijeli kralj putuje na b6 crni ima samo dva poteza, naime amo tamo kraljem na poljima a8 i b8. Dakle: **9. Ka1-b2 Ka8-b8 10. Kb2-b3 Kb8-a8 11. Kb3-b4 Ka8-b8 12. Kb4-b5 Kb8-a8 13. Kb5-b6 Ka8-b8** i sad imamo dva mata damom: **14. Dd7-b7** mat i **14. Dd7-d8** mat.

### Vodjenje pješaka u damu

Pješak kao takav ne može matirati protivnikova kralja, ali zato pješak ima mogućnost da dostigne tokom igre 8. red (odnošno crni pješak 1. red) i da se tamo prema pravilima igre prometne u koju bilo figuru (osim kralja). Pješaka ćemo naravno u pravilu pretvarati u damu, da tako do-

bijemo najjaču figuru. Pretvorbom (promaknućem, promocijom) pješaka u damu možemo dakle računati na pobjedu u konačnicama, gdje nam je ostao cigli jedan pješak proti samom protivničkom kralju. Takova se konačnica svodi na vodjenje pješaka do pretvorbe u damu, nakon čega je daljnji put matiranja već poznat.

**Poz. br. 17.**



U nekim pozicijama pješak može ići nesmetano u damu, jer ga — kako se kaže — protivnički kralj **ne može stići.** U **poz. br. 17** crni kralj upravo još može stići bijelog pješaka iako je bijeli na potezu. Ali da je crni kralj samo za jedno polje dalje (na h4), bijeli bi pješak mogao stići u damu, prije nego bi mu se crni kralj prikučio, kako se bez muke možete uvjeriti pokusom.

Protiv napredujućeg pješaka bori se protivnički kralj približavanjem. U poz. br. 17, a i u premnogim drugim konačnicama, kralj se približuje **dijagonalno** i to ima svoj razlog. Na 1. c4-c5 ne bi valjalo 1.... Kg4-f4 zbog 2. c5-c6 i sad će — kako god dalje mi igrali za crne — pješak uteći. Treba mu se približiti u vodoravnom smjeru, ali u isto vrijeme mora kralj svojim hodom stupati uvijek **na onaj red,** na kojem se pješak nalazi (a dobro je naravno stupiti i na red ispred reda pješakova, ako je to moguće). Oba uslova zadovoljava tu samo dijagonalno približavanje, dakle na **1. c4-c5?** (znak pitanja smo dali, jer potez ipak nije dobar, kako ćemo kasnije vidjeti) igra crni **1.... Kg4-f5 2. c5-c6 Kf5-e6 3. c6-c7 Ke6-d7** i sad na **4. c7-c8D** (postaje dama) izjeda crni tu mladu damu: **4.... Kd7×c8.**

Vrlo je važno (radi bržeg utvrdjenja situacije u praktičnoj partiji) moći na prost način prosuditi, da li kralj može stići nekog pješaka, ili ne. Iz gornjeg razlaganja je jasno, da to može uvijek onda, kad je broj poteza pješaka do polja pretvorbe jednak ili manji od broja poteza kralja na dijagonali. Takova dijagonala, na kojoj kralj može stići pješaka odgovara na šahovnici **kvadratu,** kojemu je svaka stranica jednaka udaljenosti pješakova polja do polja pretvorbe. Kaže se zato: **crni je kralj u kvadratu,** ili stupa u kvadrat, kad se hoće reći da može stići nekog pješaka. U poz. br. 17 kvadrat je lijepo vidljiv, a tvore ga polja c4 do c8, zatim c8 do g8, pa g8 do g4 i g4 do c4. Takav kvadrat svaki šahista uočuje u slučaju potrebe u trenu, pa tim geometrijskim pomagalom brže stvara sud, nego izbrajanjem polja ili niza hodova.

Ako pješak ne može sam nesmetano u damu, jer ga protivnik može stići, onda ostaje još **suradnja njegova kralja** u svrhu vodjenja (eskortiranja) u damu. Pokušajmo u **poz. br. 17** s takovom suradnjom. U tu svrhu moramo najprije približiti bijelog kralja pješaku. Vući ćemo za pokus **1. Ke1-e2?** (i taj je hod pogrešan, ali je poučno i nužno ogledati ga), na što crni igra **1.... Kg4-f5 2. Ke2-d3 Kf5-e5.** Sada ne možemo pješakom naprijed (3. c4-c5 Ke5-d5 i pješak neminovno pada), nego da pokušamo s **3. Kd3-c3** doći s boka ispred njega (plan je kraljem na b4, pa na b5, da osiguramo što više polja na nastup pješaka!), ali crni isto ne spava, on vuče **3.... Ke5-d6** i na **4. Kc3-b4 Kd6-c6!** Sad ne možemo više nastaviti taktikom s boka, nego ostaje **5. c4-c5 Kc6-c7** (ne 5.... Kc6-d5?, jer 6. Kb4-b5 dobiva lako) **6. Kb4-b5 Kc7-b7 7. c5-c6+ Kb7-c7 8. Kb5-c5** i sad crni kralj mora uzmaknuti na 8. red. Izgleda na oko kao da smo ga nadbili, ali ta je nada isprazna, kako ćemo odmah vidjeti. Crni vuče **8.... Kc7-c8! 9. Kc5-b6 Kc8-b8 10. c6-c7+** (potezima kralja ne može se ništa postići, uvijek se vraća ova pozicija) **10.... Kb8-c8** i sad slijedi jedna od najtužnijih pojava iz historije premnogih partija: na **11. Kb6-c6** je crni **pat,** a na sve druge poteze bijelog kralja ostaje pješak c7 nezaštićen, on pada kao žrtva crnog kralja.

Uz 8. hod crnoga stavili smo usklićnik, što ima značiti da je to valjan i upravo jedino ispravan hod. I doista, ako crni vuče **8.... Kc7-b8?,** onda gubi ovako: **9. Kc5-b6 Kb8-c8** (ili 9.... Kb8-a8, na što ne valja 10. c6-c7? zbog pata, ali bijeli dobiva s 10. Kb6-c7, zatim 11. Kc7-d7 i onda pješak ide u damu) **10. c6-c7** (bez šaha, to je ono pravo!) **10.... Kc8-d7** (iznudjeno) **11. Kb6-b7** i u narednom hodu eto bijele dame na c8!

Pamtiti valja ovo jednostavno pravilo za ovakove pozicije: **kad kralj, koji se brani,**

**mora uzmaknuti na svoj osnovni red, onda on drži suprotstav (opoziciju) prema protivničkom pješaku, da bi u narednom hodu, kad se bijeli kralj približi, mogao stati u suprotstav njemu.**

A sada, nakon što smo ispitali već dva početna hoda bijelih u poz. br. 17, preostaje nam još da ispitamo i treći hod, koji nam ujedno prikazuje bitnost onih slučajeva na tabli, gdje pješak dobiva, kao što nam gornji izvodi prikazuju bitnost slučajeva, gdje pješak ne može postići više od remiza. Taj treći hod je **1. Ke1 - d2!**, naime odmah najkraćim putem na b4, na bok pješaka! Slijedi: **1.... Kg4 - f5 2. Kd2 - c3 Kf5 - e6 3. Kc3 - b4 Ke6 - d7** i sad je važan čas za bijele: na 4. Kb4 - c5? crni vuče Kd7 - c7, dobiva opoziciju (protustav) i partija ostaje remis, ma da je naš kralj ispred pješaka (Ispitajte zašto je to remis!). — Ispravno je **4. Kb4 - b5 Kd7 - c7 5. Kb5-c5!** (sad ima bijeli opoziciju!) **5.... Kc7 - d7** (mora se maknuti desno ili lijevo; na Kc7-b7 ide bijeli kralj naravno na d6) **6. Kc5 - b6 Kd7 - c8 7. c4 - c5** (sad je pravi čas; mali račun pokazuje da pješak stiže na c7 bez šaha, a to je ono pravo!) **7.... Kc8-b8 8. c5-c6 Kb8 - c8 9. c6 - c7 Kc8 - d7 10. Kb6 - b7** i dobiva.

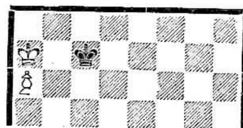
**Poz. br. 18.**



Za konačnice K+P protiv K važno je znati kako se igra u **poz. br. 18.** Bijeli tu dobiva, ako je na potezu (na način kao gore): **1. Kc6-b6 Kc8-b8 2. c5-c6 Kb8-c8. 3. c6-c7 itd.** On dobiva tu dakle izuzetno ma da mora napustiti opoziciju; pješak naime stoji na 5. (a ne 6. redu), pa stiže na c7 sretno bez šaha. Ako je u poz. br. 18 crni na potezu, on se mora ugnuti u stranu, pa bijeli dobiva lako s Kc6 - d7, odnosno Kc6 - b7.

Iz dosadašnjih izvoda naučili ste sve, što je potrebno znati o igri i protuigri u konačnicama K+P : K, ako se radi o pješacima s linija, koje nisu na rubu (a- i h-linija). Kod rubnih pješaka, nema mogućnosti dobitka pomoću suradnje vlastitog kralja. Ti pješaci prave **samo remis**, a dobivaju naravno onda, ako mogu uteći, t. j ako ih protivnički kralj ne može stići. Vlastitim pokusom uvjerit ćete se, da rubni pješak pravi remis u mnogim pozicijama, gdje bi drugi pješak dobio. Razlog je tome povećana prilika za pat u uglu ploče. Ima pače jedan slučaj, gdje položaj na uglu vodi do patiranja stranke, koja ima pješaka. To se dogadja u **poz. br. 19.**:

**Poz. br. 19.**



Bijeli tu vuče **1. Ka7 - a8**, a crni igra **1.... Kc7 - c8.** Potezom **2. a6 - a7** crni je primoran da napusti opoziciju, ali šta to vrijedi bijelome, kad je on na **2.... Kc8 - c7 pat!**

### Ostale osnovne konačnice

Konačnica kralj i konj protiv kralja ostaje remis. I sa dva konja ne može se postići mat (osim ako protivnik rdjavo igra), nego samo pat. O tom se početnik može lako uvjeriti pokusom.

Konačnica kralj, lovac i konj protiv kralja spadala bi isto medju osnovne, ali je dosta teška i zato ćemo je prikazati kasnije.

## Primjeri različitih planova

Zamišljanje i izvodjenje različitih planova glavni je posao šahiste. U većini pozicija, koje nastaju u šahovskim partijama, moguće je zamisliti povelik broj planova, ali izvodljivih i uspješnih je često vrlo malo. Ponajčešće dobri igrači i ne ogledavaju odviše grube planove, jer vjeruju, da im protivnik može suprotstaviti dovoljnu obranu. Mjesto grubih ili silovitih planova iskusni šahisti misle više na fine načine igre, kojim mogu postići makar malo pojačanje vlastite pozicije. Ali početnik mora proći kroz školu krvavog šahovanja, mora naučiti kako se gube i dobivaju figure, mora doznati, kako se grube greške protivnika iskorišćuju pomoću snažne planske igre.

Iskusan igrač mora nadalje biti uvijek spreman, da od povedenog plana odustane, ili da ga **modificira**, ako je protivnik omeo, odnosno otešćao izvedbu plana. U zamisli su šahovski planovi obično jasni i dosljedni, dok ono, što doista izlazi na tablu, mahom ispada kao kompromis. Tu je po srijedi modifikacija planova, koju je izazvao protivnik svojom protuigrom. Vrlo je zanimlji-

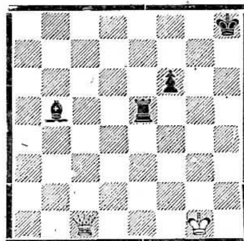
vo, da je veliki filozof **Schopenhauer** dodirnuo ovu pojavu sveudiljne modifikacije planova još u doba, kada je šahovska teorija bila još daleko od formuliranja samog planskog načela igre. Evo šta kaže on u jednom svom spisu:

»U životu je kao i u šahu: zamišljamo plan; taj pak ostaje uvjetovan onim, što će učiniti u šahu protivnik, a u životu sudbina. Modifikacije, koje se zbog toga javljaju u našem planu, obično su tako velike, da ga se u izvedbi može jedva prepoznati po nekim osnovnim crtama«.

Svi mogući planovi u šahu dali bi se razvrstati u niz tipova, ali broj tih tipova tako je velik, da bi samo nabrajanje njihovo zamorilo početnika. Zato ćemo ogledati samo nekoliko primjera uspješnih i jednostavnih planova, od kojih će svaki početniku otkriti poneku novu mogućnost na šahovnici.

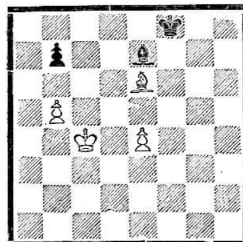
U **poz. br. 20** crni stoji s topom, lovcem i pješakom prema protivničkoj dami i može se po stanju materijala nadati neodlučnom ishodu partije. Ali bijeli je na potezu i ima stoga velike mogućnosti, da svojom moćnom damom izvede nešto odlučno. Bijeli će naravno najprije ispitivati, da li

**Poz. br. 20.**



može izvesti neki dvojni napad i ugroziti istodobno crnog kralja i jednu od crnih figura, naime topa ili lovca. I tu će odmah opaziti, da bi plan u tom smjeru ostao bez uspjeha, jer su crne figure **branjene.** Bez obrane je samo crni pješak f6 i taj kamen, iako najmanje vrijedan, predstavlja u stvari jedinu polaznu točku za stvaranje plana. Dok crni pješak stoji na f6, bijeli neće moći ništa postići i zato treba najprije toga pješaka osvojiti. Dakle: **1. Dc1-h6+** što znači dvojni napad na kralja i pješaka. Crni vuče **1. ... Kh8-g8** i sad već bijeli može uzeti na f6 i ugroziti crnog topa. Ali bijeli to ne čini, jer bi na 2. Dh6×f6 crni top imao vremena da izmakne (na pr. dajuć šah na e1), nego bijeli traži plan, kako bi pješaka — kako se kaže — »dobio sa šahom«. Zato on igra **2. Dh6-g6+** i sad crni kralj može na f8, ili na h8, ali u oba slučaja slijedi **3. Dg6×f6+.** Pješak pada i povrh toga izvršen je dvojni napad na kralja i topa, pa će u narednom hodu pasti i crni top, nakon čega će bijeli lako dobiti.

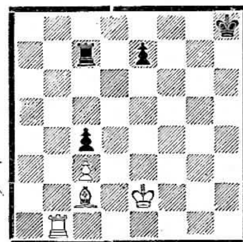
**Poz. br. 21.**



U **poz. br. 21.** bijeli ima pješaka više, ali ne može dobiti, ako ne osvoji pješaka na b7. Plan je dakle osvajanje crnog pješaka. Ali 1. Le6-d5?, — dakle napad na pješaka, — crni vuče 1. ... b7-b6 i sad bijeli ne može više tog pješaka ugroziti lovcem, nego samo kraljem. Proti potonjoj opasnosti crni bi se u narednom hodu osigurao s 2. ... Le7-c5, a onda bi još vukao svoga kralja na e7 i postigao jasnu remis-poziciju, jer ne bi više trebao drugo raditi, nego samo vući lovcem sa c5 na g1 i natrag. Plan osvajanja crnog b-pješaka počinje dakle ispravno tako, da mu se najprije oduzme pokretljivost, da ga se prikuje na polje b7, nakon čega tek slijedi napad na nj. Valja dakle: **1. b5-b6 Le7-d8 2. Kc4-b5 Kf8-e7 3. Le6-d5 Ke7-d6 4. Ld5×b7.** Plan je izveden: crni je pješak pao i sad će bijeli moći dobiti partiju.

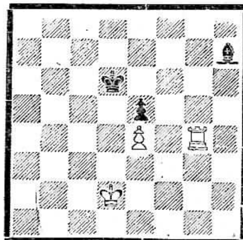
U **poz. br. 22** vidi se u prvi čas tek toliko, da bijeli može dva puta napasti crnog pješaka c4 (naime topom i lovcem), dok ga crni može drugi puta braniti samo još kraljem, ako taj stigne. Malo brojanje poteza uči nas, da će crni kralj zakasniti i zato je tu ispravan i uspješan plan bijeloga **u koncentriranju** (usredotočenju) napada na c4. Najprije dakle **1. Tb1-b4** i sad crni top mora ostati na c-liniji da brani pješaka; crni vuče **1. ... Kh8-g7** i sad bijeli mora po drugi put napasti točku c4 i to lovcem, što izi-

**Poz. br. 22.**



skuje izvodjenje pripremnog hoda s tom figurom. Pokušat ćemo 2. Lc2-e4, što sprema hod lovca na d5, ali nakon odgovora crnoga 2. ... e7-e6, ili 2. Tc7-c5 opažamo odmah, da to nije pravi način. Bolje je **2. Lc2-a4** i sad crni protiv plana bijelih, naime **3. La4-b5**, te zatim **4. Lb5×c4** nema parade, jer bijelog lovca na c4 štiti top b4. Crni pješak pada i nakon toga dobitak za bijele nije više težak.

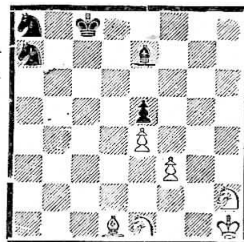
**Poz. br. 23.**



U **poz. br. 23** bijeli ima plan da osvoji crnog lovca, koji u poziciji kako stoji ne može maknuti, a da ne propadne. Ali bijeli ga ne može napasti topom, a da mu pri tom ne otvori neko polje za bijeg. Plan osvajanja lovca izvodi se tu zato potezom **1. Kd2-e3**, što prijeti neobranjivo **2. Tg4-g7**, jer sad bijeli top može napustiti 4. red, budući da je bijeli kralj preuzeo obranu pješaka e4, koji zatvara crnom lovcu put. Potez 1. Kd2-e3 je primjer **posredne pretnje.** Taj potez, na oko tih i pitom, u stvari oslobadja topa od obrane e4 i omogućuje pravi napadački hod 2. Tg4-g7, koji osvaja lovca. Upamtite dobro ovaj način stvaranja pretnje pomoću nekog tihog poteza, jer u praksi ima obično dosta prilike za ovakve planove, a i protivnika će takova posredna pretnja prije zateći, nego izravna.

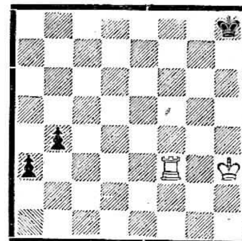
U **poz. br. 24** bijeli vidi na e5 nezaštićenog crnog pješaka, kojega može napasti sa svoja dva konja. Igra teče ovako: **1. Sh2-g4 Le7-d6 2. Se1-d3 Sa7-c6.** Bijeli je izveo **koncentrirani napad** na e5 i ugrozio tu točku 2 puta. Ali i crni je 2 puta zaštitio pješaka, kojega bijeli sad ne može tući, jer bi na kraju izgubio figuru (o čemu ćete se pokusom uvjeriti). Da se osvoji neko polje (zajedno s kamenom, koji na njemu stoji) valja u pravilu to polje više puta napasti, nego što ga protivnik brani. U ovom slučaju dostajao bi treći napad bijeloga na e5 za osvajanje, ali za takov napad bijeli više nema figure. Njegov lovac d1 može se gibati samo na bijelim poljima i samo bijela polja napadati. Šta je dakle? Je li plan bijeloga, naime koncentrirani napad na e5 jalov? Ne, plan je ispravan i to zato, jer bijeli lovac d1 može ipak vući tako da ugrozi e5! On ne može ugroziti e5 izravno, ali može neizravno, posredno, najme potezom **3. Ld1-a4**, kojim napada crnog konja c6, koji brani pješaka e5. To je **posredni napad** na e5. Brani li crni kralj konja c6, bijeli će ga tući i zatim će osvojiti e5, kako će Vam prost pokus dokazati. Makne li pak konj c6, onda će 2 put napadnuti crni pješak ostati samo jedamput branjen i bijeli će ga osvojiti. Na pr. **3. ... Sc6-d4 4. Sd3×e5 Ld6×e5 5. Sg4×e5** i bijeli je konačno osvojio pješaka, a ujedno on brani svoga pješaka f3 od udara crnog konja.

**Poz. br. 24.**



**U poz. br. 25** bijeli na potezu ima plan osvajanja crnih pješaka topom, ali to ne ide na prost način putem 1. Tf3-b3?, jer na to slijedi 1. ... a3-a2 i crni a-pješak postizava promaknuće u damu. Ne valja ni 1. Tf3-f2? zbog 1. ... b4-b3, a i na 1. Tf3-f1 b4-b3 crni će uvesti jednog od pješaka u damu (na pr.: 2. Tf1-a1 b3-b2 3. Ta1-b1 a3-a2 i crni dobiva damu i partiju). Upamtite dobro moć ovakvih pješaka (vezanih pješaka na 3. redu proti bijelom topu, odnosno bijelih na 6. redu proti crnom topu) i upamtite **jedini način, kako top sam može spriječiti napredovanje pješaka,** postavljenih kao u poz. br. 25: **1. Tf1-f8+ Kh8-g7 2. Tf8-a8!** Davanje šaha služilo je samo prebacivanju topa iza pješaka. (Da je top bio na pr. na f5, onda bi šah bio izlišan i valjalo bi vući 1. Tf5-a5). Važno je vući topom iza a-pješaka, t. j. spriječiti hod crnih a3-a2. Ujedno: na 2. ... Tf8-a8 crni nema u opće poteza pješaci-

**Poz. br. 25.**



ma, jer na pr. na 2. ... b4-b3 bijeli dobiva: 3. Ta8×a3 b3-b3 4. Ta3-b3 i t. d. Crnom ostaje dakle samo pokušaj da se približi kraljem; **2. ... Kg7-f6**, ali sad bijeli izvodi svoj plan: **3. Ta8-a4 Kf6-e5 4. Ta4×b4 a3-a2 5. Tb4-a4** i dobiva a-pješaka i partiju.

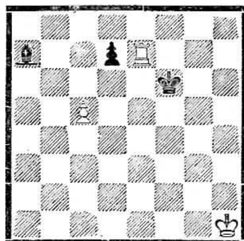
## Jednostavne kombinacije

Posigurno ste već čuli za šahovske kombinacije i čekate već s nestrpljivošću čas, kada će Vas ova kniga uvesti u tajne kombinacija u šahu. Nakon što ste upoznali osnovne planove i osnovne konačnice, red je doista da Vas se uputi i u jednostavne kombinacije, pa da onda kasnije dodju na red i složeniji oblici kombiniranja.

Kombinacija znači u šahu toliko koliko oštar račun, koji sadržava neku interesantnu ideju. Nešto točnije rečeno: kombinacija je takova vrst plana, kod kojeg u jednom ili više ogranaka (varijanata) neka iznenadjujuća ideja nadvladava otpor pozicije. Ali manimo definicije — primjeri će Vam bolje poslužiti!

U **poz. br. 26** bijeli na potezu ima da nadje put dobitku. Njegov je top ugrožen od crnog kralja i zato je prva ideja

**Poz. br. 26.**



vući topom. Ali na 1. Te7×d7 crni odgovara 1. ... La7×c5 i partija ostaje remis, jer top protiv lovca ne dobiva. Drugi potezi topom znače još manje, a napose bijeli ne može obraniti svoga pješaka c5 Da, kad bijeli top ne bi bio ugrožen, onda bi vukli 1. c5-c6 i crni ne bi mogao uzeti toga pješaka, jer na 1. ... d7×c6 bijeli s 2. Te7×a7 osvaja lovca i dobiva. Smeta nas samo okolnost, da je bijeli top napadnut i tu je odlučno pitanje: može li bijeli doći do pobjede samim potezima svoga pješaka, ne mareći za sudbinu topa? Igrač, koji je vješt kombiniranju, to jest oštrom računanju bez predrasuda, odgovorit će da može i odlučiti partiju ovako:

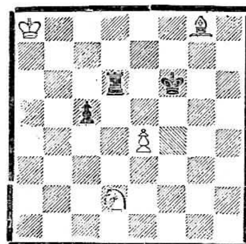
**1. c5-c6! Kf6×e7** (na poteze lovca igra bijeli 2. Te7×d7 i dobiva sigurno, a na 1. ... d7×c6 rekli smo već da crni gubi lovca) **2. c6-c7!** i crni



sad nema parade protiv kroka bijeloga pješaka na c8, gdje će se on pretvoriti u damu i dobiti partiju. Crni lovac ne može dobiti polje pretvorbe c8 u svoju vlast uopće, a crni se kralj ne može u jednom potezu prikučiti tome polju; približenje s Ke7-d8 ne ide, jer je polje d8 pod udarom bijelog pješaka, polje d7 brtvi crnom vlastiti pješak, a potez 2. ... Ke7-d6 kasni, jer bijeli odgovara 3. c7-c8D.

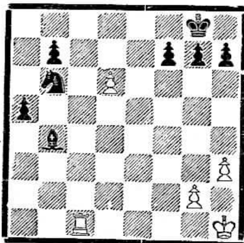
Potez **2. c6-c7!** iznenadjuje, on predstavlja ideju ili **oštricu** (pointu) kombinacije. Tko vidi taj potez, koji sjajno nadvladava otpor u poziciji, lako će riješiti zadatak.

**Poz. br. 27.**



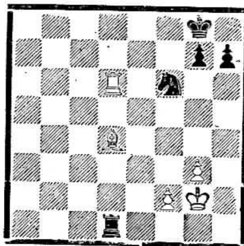
U **poz. br. 27** bijeli na potezu mora naći put pobjedi. On će prije svega opaziti da mu prijeti gubitak figure, jer mu je konj d2 izravno napadnut od crnog topa, a ako s njim makne, onda će vući Td6-d8+ i osvojiti lovca g8. Planski hod bio bi tu 1. Lg8-d5, čime je figura spašena, ali zato crni ima sad **remis-kombinaciju**: 1. ... Td6×d5! 2. e4×d5 Kf6-e5 i štogod bijeli vuče crni će kralj izjesti bijelog pješaka, nakon čega crni bez muke remizira. Izgleda kao da su sve mogućnosti u poziciji isrpene, pa ipak ima još jedan način igre najme: **1. e4-e5+!** Bijeli izvodi nezaštićenim pješakom dvojni napad (gabulu) i crni mora toga pješaka uzeti, jer inače gubi topa, nakon čega bijeli sigurno dobiva. Ali crni, kad vuče **1. ... Kf6×e5**, misli si otprilike: sad mi se ne može već mnogo dogoditi; ako mi bijeli konj i dade taj šah na c4, dat ću svog topa za konja i partija će biti remis, jer bijelome ostaje samo lovac. Tu ga, medjutim, čeka iznenadjenje: bijeli igra **2. Sd2-c4+** i sad crni kralj mora vući da izadje iz šaha, a nema poteza, koji bi štitio topa. Štogod crni kralj vuče **bijeli osvaja cijelog topa** s **3. Sc4×d6** i ostaje s konjem i lovcem u dobitničkoj poziciji. Bijeli u ovoj kombinaciji najprije privlači crnog kralja bliže topu, a onda ga hodom 2. Sd2-c4+ odbija od topa — to je ono iznenadjujuće, što daje oštricu kombinaciji.

Poz. br. 28.



U poz. br. 28 bijeli vuče i mora dobiti. Obični plan bio bi tu 1. Tc1-d1 (obrana ugroženog pješaka i spremanje njegova nastupa do d8), ali crni bi na to odgovorio 1. ... Sb6-d7, i omeo plan bijeloga, tako da bi bijeli na ovom putu na kraju izgubio. I u ovoj poziciji zadatak rješava oštra i silovita ideja: **1. Tc1-c8+!** što iznudjuje **1. ... Sb6×c8** i sad bijeli vuče **2. d6-d7**, potez, koji neobranjivo uvodi pješaka u damu! Bijeli naime prijeti na dva načina stupiti pješakom na osnovni red: vuče li crni konj, onda slijedi **3. d7-d8D+**, a ako crni igra **2. ... Lb4-e7**, onda je odgovor **3. d7×c8D+**. Napad pješakom na konja, koji stoji na osnovnom redu, strašno je oružje i tu sliku valja dobro upamtiti. Pomoću slične ideje odlučene su već mnoge partije, a napose i mnoge konačnice.

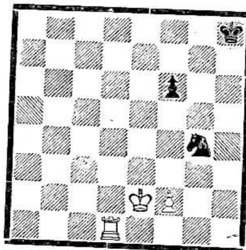
Poz. br. 29.



U **poz. br. 29** bijeli na potezu dobiva pomoću male, ali iznenadjujuće kombinacije: **1. Td6-d8+ Kg8-f7 2. Ld4×f6!** To je ideja: bijeli je uzeo figuru i ujedno otvorio svome topu liniju, ugrozivši tako crnog topa. Vuče li crni **2. ... Td1×d8**, bijeli odgovara **3. Lf6×d8** i ostaje s figurom više. Ma kako crni igra, bijeli dobiva figuru i partiju. Kod gornjeg niza poteza valja uočiti značajke bijelog 2. i 3. hoda. Ovim potezima bijeli tako reći **nadvladava vrijeme**, on jednim potezom izvršava poslove, za koje su inače potrebna po dva poteza. Tako bijeli potezom 2. Ld4×f6 tuče crnog konja i ujedno vrši napad na crnog topa, a potezom 3. Lf6×d8 povlači lovca s ugroženog polja f6, uzimajuć istodobno crnog topa na d8. Takovo rekbi slijevanje **djelovanja dvaju ili više poteza u jedan potez** odlika je mnogih kombinacija.

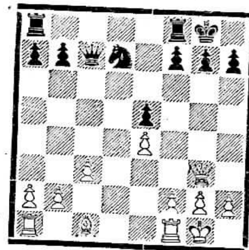
Iz dosadašnjih primjera vidjeli smo, da su ideje u kombinacijama nekako silovitije od onih u običnim planovima, da u kombinacijama dolaze potezi, koji **forsiraju** i u isti mah **iznenadjuju** svojom snagom. Po tom se pojam kombinacije razlikuje od općenitijeg

Poz. br. 30.



pojma plana. Ali iznenadjenje je subjektivna pojava: početnika će iznenaditi mnogi potezi, koji su iskusnom igraču svagdašnja stvar. Uzmimo na pr. **poz. br. 30.** Put dobitku vidi iskusan igrač u trenu: on vuče **1. Td1-h1+ Kh8-g7 2. Th1-g1 f6-f5 3. f2-f3** i sad bijeli u narednom hodu tuče svojim pješakom vezanog crnog konja i dobiva tako partiju. Izvodjenje plana teklo je tu ovako: primoravanje crnog K da stupi na g-liniju (1. hod) pak vezivanje crnog konja na g-liniji (2. hod) i konačno odlučujući napad na tog konja manje vrijednim pješakom (3. hod). Pojedini dijelovi ove planske izvedbe ne će iznenaditi ni početnika, ali ukupni učinak svih tih poteza zajedno sadržava nešto novo za početnika, nešto što je srodno kombinaciji. Ovakovi oštro provedeni planovi smatraju se za **finte**. I mnoge prave kombinacije, koje su poradi česte primjene postale za iskusne igrače nečim običnim (trivijalnim), mogu se shvatiti kao finte. Jaki igrači rekli bi valjda za većinu jednostavnih kombinacija (pa i onih, koje smo u ovom odlomku uvodno prikazali), da su to finte, a ne kombinacije.

Poz. br. 31.



Tipična finta moguća je na pr. u **poz. br. 31**, koja je za početnika vrlo poučna. Bijeli tu vuče **1. Lc1-h6** i prijeti matom na g7. Crni može izbjeći

matu samo tako da vuče **1. . . . g7-g6,** nakon čega bijeli potezom **2. Lh6×f8** osvaja topa, za kojega crni pak dobiva bijelog lovca. Bijeli je tu dobio topa za lovca, dakle **višak vrijednosti** ili, kako se kaže, **kvalitetu.** Sličnih finta ima u šahu mnogo i početnik će ih upoznati redom u praktičnim partijama s naprednijim igračima.

## Sistemi šahovske teorije

Do sada ste dobili neki pojam o planiranju, upoznali ste osnovne konačnice i jednostavne kombinacije. Opazili ste valjda, da je taj materijal bio raznovrstan, da nije tvorio neki sistem. To je bilo neizbježivo, jer je u prvi čas trebalo birati ono, što ide najbolje u glavu. Mogli bi ići i dalje tako, pa bi dobili udžbenik sastavljen isključivo po **pedagoškom načelu,** ali bez drugog nekog sistema. Takav bi udžbenik ispao preopsežno i zato tim putem ne ćemo poći. U naravi valjanog sistema leži naime, da on svojim logičnim rasporedom skraćuje izlaganje, a napose obilazi suvišna ponavljanja. Pita se samo, koji sistem da izaberemo od triju glavnih: **klasičnog, historijskog i općeg.** Bit će korisno za Vas, da kažemo koju riječ o tim sistemima. To će Vam biti izvrsna orijentacija, kad budete nabavljali još koju šahovsku knjigu.

**Klasični sistem šahovske teorije** polazi od vanjske podjele šahovske partije na tri njezina stadija, naime na **otvorenje, središnjicu i konačnicu.**

**Otvorenje** predstavlja prvi dio partije i traje — već prema načinu igre — kroz manji ili veći broj poteza, koji su u pravilu već poznati, po vrijednosti ocijenjeni i u šahovskoj literaturi zabilježeni. Iz otvorenja prelazi partija u središnju igru ili **središnjicu,** u kojoj fazi ona dobiva mahom naročito obilježje prema načinu igre boraca. Neke partije svršavaju u središnjici matom (ili predajom jedne stranke), a u drugima dolazi nakon izmjena niza kamenova do **konačnice.**

Klasična teorija šaha daje opširne upute za igru u otvorenjima na temelju iskustva. Za početnika je materijal, koji ovaj sistem daje, odviše složen i nepregledan, jer mu je težište na svrstavanju hohova u tablice (s t. zv. varijantama u komentarima), a ne na izlaganju planova i ideja. Za središnju igru daju udžbenici klasičnog sistema obično samo nekoliko općenitih uputa, a na kraju se bave opširnije konačnicama, koje obradjuju prema vanjskim obilježjima.

Slaba je strana klasičnog sistema u tom ,da početnika zavodi na zapamćivanje pojedinih nizova poteza, a ne uči ga da misli svojom glavom.

**Historijski** sistem teorije izlaže razvitak šahovskih ideja kronološkim redom, ali je za početnika ipak pretežak.

**Opći sistem** šahovske teorije najmoderniji je i predstavljen je do sad samo s malim brojem djela. Taj sistem nastoji izažeti iz svih zbivanja na tabli ono najbitnije, šahovske planove raščiniti na njihove elemente i sve to u logičan red svrstati.

Ovaj »Uvod u šah« slijedi opći sistem, pri čem je autor iz praktičnih razloga postupao s materijalom ovako:

1. Ono što se bolje utuvljuje iz prakse obradjeno je preglednο, a temeljitije pak ono, o čem će početnika (a i naprednijeg igrača) **knjiga bolje poučiti** od praktične partije.

2. Dijelovi materijala raspoređeni su tako, da se **od lakšeg ide na teže.**

3. Posebno je materijal podijeljen tako, da se s jedne strane pregledno opisuju **vanjske pojave** na šahovnici, koje su mnemotehnički vrlo važne (na pr. osebujnost figura, baterije, matne slike), a s druge pak prave **sistematske bitnosti** (na pr. kombinacioni elementi), na kojima je težište izlaganja.

4. Po drugoj glavnoj podjeli izlaže se najprije **kombinaciona,** a onda **poziciona** igra. Potonja predstavlja šire i općenitije, ali i teže za studij gledanje šaha, pa se zato daje najprije prikaz kombinacione igre.

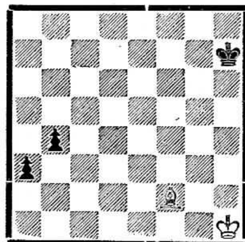
## Osebujnost pojedinih figura

U planiranju i kombiniranju služimo se različitim figurama, naravno zbog moći, koju one razvijaju. Svaka vrst figura ima moć i osebujnost, koja joj je svojstvena, a i **pješaci** imadu svoju naročitu osebujnost, koju smo već donekle upoznali u rješavanju poz. br. 25 i 28. U dosadašnjim primjerima upoznali smo takodjer i neke karakteristike pojedinih figura, a naročito su nas poz. br. 12 i 25 poučile o moći **topa.** Sad je red da to popunimo nekim izvodima o osebujnosti lovca, konja i dame.

**Lovac** je zanimljiva figura, koja osobito kod vodjenja napada u otvorenim pozicijama

(t. j. takovim, gdje figure djeluju dosta slobodno) razvija zamjernu moć. Ali najbolje se moć lovca očituje u konačnicama, gdje se on bori protiv protivničkih nastupajućih pješaka. Lovac tu često može protivničke pješake **zaustaviti** i bolje od topa, koji je ipak jači, jer ima još i napadačku moć, veću od lovca, koji — kako znamo — djeluje samo na **mreži polja** odredjene boje. Što može lovac vidi se lijepo u **poz. br. 32**, koja

**Poz. br. 32.**



ima sličnosti s onom pod br. 25. U potonjoj smo poziciji vidjeli kako top ima muke da zaustavi pješaka a3 i b4 i kako je potrebno kao preduslov, da se on može prebaciti iza pješaka na a-liniju, da bi ih spriječio u napredovanju. I kad ih je jednom zaustavio (t .j. došao na a4), onda ih top lako i osvaja. Lovac mnogo jednostavnije i uz manje preduslova zaustavlja ovakove pješake, ali ih sam ne može tada osvojiti, jer se oni namještaju na poljima boje protivne lovčevoj.

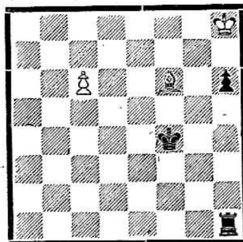
Bijeli u **poz. br. 32** na potezu vuče **1. Lf2-c5** i napada pješaka b4. Vuče li taj na b3, onda slijedi 2. Lc5×a3 — izjeda jednog, a zaustavlja drugog pješaka. Drugi odgovor crnoga je **1. . . . a3-a2**, na što bijeli mora vući **2. Lc5-d4** i sad su pješaci zaustavljeni na diagonali a1-d4, kojom vlada lovac. Crni može još vući **2. . . . b4-b3**, ali dalje ne, jer bi ga lovac izjeo. Ovako daleko uznapredovale pješake top više — kako znamo — ne može zadržati, ali lovac — eto — može. On ih sam ne može sad više ni ugroziti ni osvojiti, nego to može bijeli kralj svojim približavanjem, ali pozicija ostaje remis, jer lovac sam ne može (kao na pr. top) polučiti matiranje gologa crnog kralja.

Važno je znati, zašto je u prvom hodu bijeli vukao lovcem na c5, a ne odmah na d4. Potez 1. Lf2-d4? ne bi valjao, jer bi crni vukao 1. . . . b4-b3 i sad bijeli ne bi imao parade proti slijedećem potezu crnoga 2. . . . b3-b2, pa bi taj pješak nezadrživo ušao na osnovni red i pretvorio se u damu.



Potez 1. Lf2-c5 **izazvao** je dakle hod 1. . . . a3-a2 i **oslabio** tako — kako se kaže — crnoga na diagonali a1-d4; sad više nije moguća crna postava a3, b2, koja daje pobjedu i bijeli — kako smo vidjeli — lako remizira.

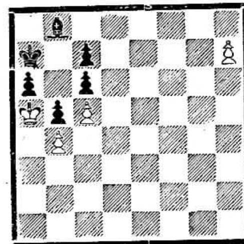
**Poz. br. 33.**



I u vodjenju vlastitih pješaka u damu lovac je vrlo koristan, a u nekim konačnicama djeluje upravo izvrsno. Primjer za gotovo maksimalno djelovanje lovca je **poz. br. 33.** Tu bijeli na potezu vuče 1. Lf6-c3! i sad prijeti c6-c7, pa crni mora nastojati dovesti topa na c-liniju ili na 8. red. Ali pogledajte koliko važnih polja lovac oduzima crnom topu: polja a1 i e1 oduzima mu izravno, a polje c1 posredno (jer na 1. . . . Th1-c1 slijedi 2. Lc3-d2+). K tome potezi topom na h2, b1, d1 ili h3 ne vrijede, jer bijeli igra 2 c6-c7 i u narednom hodu dobiva damu. Ostaje samo još 1. . . . **Th1-h5**, na što slijedi **2. Lc3-b4** i sad lovac opet obuzdava topa: na hod topom na b5, d5, f5, h3 ili h1 odlučuje 3. c6-c7 i top ne može ni na 8. redu, ni na c-liniji zadržati pješaka; on ima još 2 poteza, naime **2. . . . Th5-e5** ili **2. . . . Th5-h2** i tu u oba slučaja bijeli dobiva s **3. Lb4-d6** topa, nakon čega njegov pješak ide ravno u damu.

**Konj** (skakač) je po svojem načinu gibanja tako reći najosebujnija figura. On preskače ne samo prazna polja, nego i takova, na kojima stoje kamenovi. Zbog toga je konj u izvjesnim pozicijama (naročito zatvorenim) vrlo koristan i sposoban za neke posebne akcije, kojima ostale figure ne mogu pristupiti. Razmotrimo na pr. **poz. br. 34.** Bijeli na potezu i nema drugog hoda osim 1. h7-h8 i samo se

**Poz. br. 34.**



pita, u koju figuru da se pješak prometne. U pravilu se pješak pretvara u damu, jer je dama najvrednija figura, ali ima i iznimaka. Pokušajmo najprije pretvoriti pješaka u damu: 1. h7-h8D, na što crni odgovara 1.... Ka7-b7. Bijeli sad ne može dobiti partiju ni manevriranjem damom, ni njezinom žrtvom. Na 2 Dh8-e8 na pr. crni s 2.... Lb8-a7 prijeti mat, što bijeli istina može parirati s 3. De8-d7 (a i s 3. De8-d8), a crni odgovara 3.... La7-b8 i sad na 4. Dd7×c6+ Kb7×c6 5. Ka5×a6 Kc6-d5 6. Ka6-b7 (ili 6. Ka6×b5 Lb8-a7!) Kd5-c4 7. Kb7×b8 Kc4×b4 8. c5-c6 Kb4-a3 i crni će svog b-pješaka uvesti u damu istodobno kad će i bijeli c-pješak ući u damu, pa će partija ostati remis.

Pretvaranje bijelog h-pješaka u damu u 1. potezu ne vodi dakle do pobjede, a budući da dama sastavlja u sebi i svojstva topa i lovca, ne pomaže ovdje ni pretvorba h-pješaka u koju od tih figura. Ostaje samo jedno pitanje: šta može konj u toj poziciji? Pokušajmo: **1. h7-h8S Ka7-b7 2. Sh8-f7 Lb8-a7 3. Sf7-d8+.** Eto to je prvi odgovor: konj u ovoj poziciji, gdje je crni kralj kao u nekom kavezu zaštićen od eventualnih šahova D, T ili L, konj tu daje šah, tako reći kroz rešetke kaveza! I povrh toga taj šah uzima na nišan još i crnog c6-pješaka, od kojeg crni kralj mora sad da se odbije. Na 3.... **Kb7-c8** slijedi **4. Sd8×c6 Kc8-b7 5. Sc6×a7 Kb7×a7 6. c5-c6** i bijeli dobiva, kako se možemo lako uvjeriti.

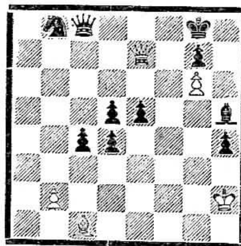
Crni je u 2. potezu mogao mjesto Lb8-a7 vući i **2.... Kb7-c8,** ali bijeli bi isto dobio: **3. Ka5×a6 Kc8-d7 4. Sf7-e5+** i crni kralj mora opet odmaknuti od pješaka c6, koji pada, a njim i onaj na b5, a onda bijeli konj tuče crnog lovca i dobiva lako.

Osebujnost konja, — koji je u ovoj poziciji pokazao veću snagu i od same dame, — upoznat ćemo još bolje u narednom odlomku, gdje će biti govora o posebnim tipovima efikasne suradnje figura.

**Dama** je najjača figura na šahovnici, ona je s jedne strane izvanredno pokretljiva i lako se prebacuje s jednog bojišta na drugo, a s druge strane ona protiv izloženog protivničkog kralja razvija silnu moć napadanja. **Pozicija br. 35** primjer je takove **napadačke moći** bijele dame, a u isti mah se tu vidi i **svudašnjost** dame, njezina sposobnost da obara redom protivničke kamenove, koji stoje na najrazličititijim poljima.



Poz. br. 35.



Bijeli je u poz. br. 35 na potezu i počinje ovako: **1. De7-f7+ Kg8-h8 2. Lc1-h6! Dc8-g8** (jedini hod, koji brani mat na g7; na 2.... g7×h6 slijedi 3. Df7-h7 mat) **3. Lh6×g7+** (ovaj hod **otvara** poziciju oko crnog kralja uz cijenu gubitka lovca, što je ovdje — kako nastavak pokazuje — vrlo unosan posao!) **Dg8×g7 4. Df7-e8+ Dg7-g8 5. De8×e5+ Dg8-g7 6. De5×b8+ Dg7-g8 7. Db8-e5+ Dg8-g7 8. De5×h5+ Kh8-g8 9. Dh5×d5+ Kg8-h8** (na 9.... Kg8-f8 slijedi 10. Dd5-d8 mat) **10. Dd5-d8+ Dg7-g8 11. Dd8×d4+ Dg8-g7 12. Dd4×h4+ Kh8-g8 13. Dh4×c4+ Kg8-f8** (i na 13.... Kg8-h8 bijeli sa 14. Dc4-c8+ iznudjuje izmjenu dama). **14. Dc4-c8+ Kf8-e7 15. Dc8-c7+ Ke7-f6 16. Dc7×g7+ Kf6×g7 17. b2-b4 Kg7×g6 18. b4-b5** i bijeli pješak je umakao, on će se pretvoriti u damu i dobiti partiju. Bijela je dama u ovom primjeru izjela forsirano lijep broj crnih kamenova!

## Baterije

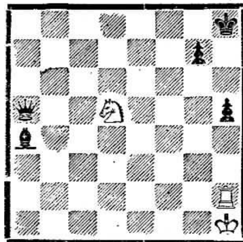
U netom ispitanoj poziciji br. 35 bijela dama razvila je silnu moć, ali istini za volju moramo priznati, da ona nije bila sama. Pomagao ju je krepko bijeli pješak na g6 sputavajući crnog kralja u njegovu kretanju. Taj je pješak — točno rečeno — stalno suradjivao u uspješnom poslovanju bijele dame, on je bio tihi, ali važni ortak u njezinoj zaradi. S pravom bi stoga ovu firmu mogli nazivati D+P. Sličan uspješan ortakluk između dviju figura česta je pojava na šahovnici i ja ih nazivam **baterijama,** jer svojim oštrim djelovanjem sjećaju nešto na topovske baterije.

Kod baterija u šahu radi se općenito o skladnoj suradnji dviju figura, koje se medju sobom popunjuju i zajedno časovito vrijede više od pukog zbroja njihove vrijednosit po tablici o vrijednosti figura.

Povrh toga baterija mora biti efikasna i oštra u djelovanju.

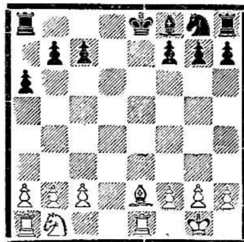
Imade različitih sastava dviju figura u bateriju. **Udvojeni par topova** na otvorenoj nekoj liniji znade često djelovati oštro i odlučujuće kao baterija. U nekim pozicijama može se govoriti i o **lovačkom paru** (t. j. oba lovca iste stranke, od kojih jedan vlada bijelim, a drugi crnim poljima) kao bateriji, a u najmanju ruku takav lovački par vrijedi mahom nešto više od prostog zbroja vrijednosti dvaju lovaca. Ali to nisu izraziti primjeri baterija. Takove ćemo upoznati u slijedećim primjerima.

**Poz. br. 36.**



Uzmimo najprije jednostavan primjer u **poz. br. 36**. Bijeli tu vuče **1. Th2×h5+** i stvara tako **bateriju T+S**, čije ćemo djelovanje odmah sada upoznati. Na iznudjeni odgovor crnoga **1.... Kh8-g8** bijeli naime igra **2. Sd5-e7+**, on daje šah i u isti mah **otkriva** svoga topa, koji sad puca na crnu damu. To je dakle dvojni napad na kralja i damu putem tako zvanog **otkrivenog napada**. Daljnji nastavak je prost: **2.... Kg8-f7 3. Th5×a5 Kf7×e7 4. Ta5×a4** i bijeli dobiva.

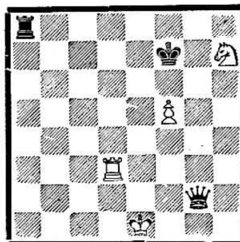
**Poz. br. 37.**



Primjer **baterije T+L** upoznavamo u **poziciji br. 37**. Bijeli na potezu može vući 1. Le2-c4+ i dati **otkriveni šah**, koji se zove tako, jer figura, koja daje šah (u ovom slučaju bijeli top) sama ne vuče nego se njezino djelovanje otkriva ili otvara. Na pokušani hod crni bi mogao šah braniti potezom 1.... Lf8-e7 ili 1.... Sg8-e7 i bijeli ne bi postigao odluke Ali bijeli ima moćniji prvi potez od Le2-c4+. On može vući **1. Le2-b5+!**, t. j. pored otkrivenog šaha dati još i šah lovcem. To je primjer **dvostrukog šaha** i ujedno primjer najoštrijeg iskorišćenja baterije T+L. Ništa ne smeta što je bijeli lovac išao na b5 pod nož crnom pješaku a6. Taj ga ne smije tući, jer bi crni kralj ostao u šahu od topa. Iz istog razloga ne može crni vući c7-c6, a s druge strane ne ide sad 1.... Lf8-e7 (ili 1.... Sg8-e7), jer bi tad crni K ostao u šahu od lovca. Crni K ima samo jedan hod, on mora vući **1.... Ke8-d8**, nakon čega slijedi **2. Te1-e8 mat.**

Upamtiti valja da na dvostruki šah nema druge parade osim micanja kralja. Ako taj ne može vući, onda je on mat. Da je u gornjoj poziciji crni top na pr. na d8 (mjesto na a8), onda bi potez 1. Le2-b5 dao crnome smjesta mat.

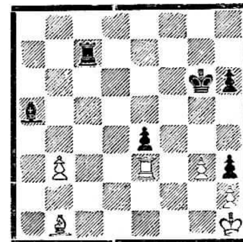
**Poz. br. 38.**



U **poz. br. 38** bijeli ima potez. On bi izgubio da nema mogućnost stvaranja **baterije T+S: 1. Td3-d7+ Kf7-e8 2. Sh7-f6+** (konj daje šah i štiti ujedno topa; da je bijeli top na c7 crni bi kralj kročio uspješno na d8, pa bi stvaranje baterije ostalo promašeno). **2.... Ke8-f8 3. Sf6-h7+ Kf8-g8 4. Sh7-f6+** i K mora natrag na f8 (na 4.... Kg8-h8? slijedilo bi 5. Td7- h7 mat — to je drugi preduslov za ovu vrst **remis-baterije**), nakon čega bijeli vuče opet 5. Sf6-h7+ i vječnim šahom iznudjuje pored sve materijalne nadmoći crnoga remis.

Kod ove remis-baterije T+S bijele se figure vrlo skladno popunjuju u djelovanju, iako tu nema onog dvostrukog djelovanja baterije, koje smo upoznali u dva prethodna primjera.

**Poz. br. 39.**



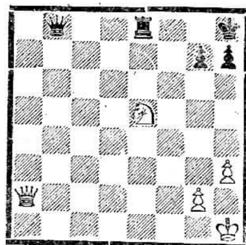
Za ulogu baterija u spašavanju teških pozicija izrazit je primjer **br. 39**. Bijeli na potezu ima golemu brigu da pa-

rira pretnju crnoga, koji je spremio matiranje na osnovnom redu. Potez 1. Lb1×e4+ ne pomaže, jer nakon 1. ... Kg6-g5 bijeli opet stoji pred istim zadatkom kao u početnoj poziciji. Mat ne može parirati povlačenjem topa na osnovni red, jer je polje e1 pod udarom crnog lovca. A izvlačenje kralja isto ne ide: 2. Kh1-g1 La5-b6 3. Kg1-f2 Tc7-c3 i crni osvaja bijelog topa. Tu pomaže samo gradjenje baterije već u prvom potezu, naime **1. Te3×e4!** Sad na 1. ... Tc7-c1+ slijedi zanimljiva parada 2. Te4-e1+ Bijeli top liječi tu zlo u korijenu, on dolazi na prvi red table davajući otkriveni šah. Pored toga on napada crnog topa, koji je nesmotreno dao šah i dobiva još partiju.

Najbolji odgovor crnoga na 1. Te3×e4! je **Kg6-g5**, potez, kojim izlazi iz djelovanja bijele baterije. Na taj hod bijeli ima prost odgovor **2. Te4-c4** i kad crni vuče **2. ... Tc7-e7** bijeli s **3. Tc4-c1** (ili 3. Lb1-e4) potpuno rješava zadatak obrane i ima siguran remis.

**Pozicija br. 40** predstavlja primjer osebujnosti **baterije D+S.** Bijeli počinje s **1. Se5-f7+**, što iznudjuje **1. ... Kh8-g8.** Sad slijedi otkriveni i dvostruki šah **2. Sf7-h6+**, kojim

**Poz. br. 40.**

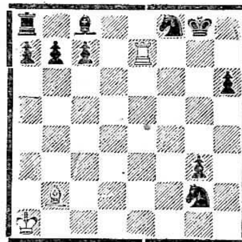


se bijeli konj uspijeva namjestiti na inače nepristupno mu polje h6, koje je važno, jer udara na dva polja u blizini crnog K (g8 i f7). Igra li crni 2. ... Kg8-f8, onda ga 3. Da2-f7 matira. Dakle u ćošak: **2. ... Kg8-h8.** Na oko je crni sad postigao dovoljnu obranu, jer s 3. Sh6-f7+ bijeli bi postigao samo remis vječnim šahom. Ali bijeli ima još jedan drugi hod, koji će početnika presenetiti: **3. Da2-g8+!** Daje damu, koju crni mora uzeti s **3. ... Te8×g8.** I vidite li sad već pakleni plan bijeloga: **4. Sh6-f7 mat!** Bijeli konj sam daje mat, koji nosi naziv **prigušeni mat,** jer se je crni kralj tako reći ugušio medju vlastitim kamenovima. Ovaj način matiranja neka početnik dobro upamti. Konačna slika je ujedno lijep primjer i za posebnu moć konja, jer mat ove vrste može očito dati samo konj.



U nekim pozicijama moguća je posebna vrst baterije, koja djeluje opetovano. Jedna figura daje šah, a druga, koja ga otkriva, tuče redom protivničke kamenove na liniji svoga djelovanja, vraćajući se nakon toga opet u osnovnu baterijsku postavu. Takav slučaj prikazuje **poz. br. 41,**

**Poz. br. 41.**



gdje bijeli na potezu vuče **1. Te7-g7+** i iznudjuje **1. ... Kg8-h8.** To je osnovna baterijska postava i sad slijede redom salve: **2. Tg7×g3+ Kh8-h7 3. Tg3-g7+ Kh7-h8 4. Tg7×g2+ Kh8-h7 5. Tg2-g7+ Kh7-h8 6. Tg7×c7** (na g-liniji su pali svi crni kamenovi; sad dolaze na red oni na 7. redu) **Kh8-g8 7. Tc7-g7+ Kg8-h8 8. Tg7×b7+ Kh8-g8 9. Tb7-g7+ Kg8-h8 10. Tg7×a7+ Kh8-g8 11. Ta7×a8.** Sad pada još jedna crna figura, jer kad mrdne crni lovac, slijedi **12. Lb2-a3** i bijeli osvaja crnog konja i dobiva partiju.

## Promjene u stanju materijala

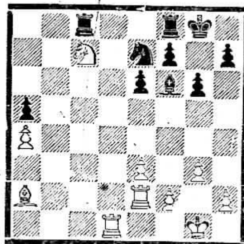
U početnoj poziciji obje su šahovske armije na tabli ravnopravne po tablici vrijednosti figura, a ravnopravne su i po rasporedbi njihovoj. Tokom igre dolazi do promjene toga stanja i to na dva načina. Promjenom u **rasporedbi** figura i pješaka polučuje jedna ili druga stranka neku prednost, koja se ispoljuje bilo u boljim izgledima na uspjeh u kombinacijama, bilo u t. zv. jačanju pozicije u smislu pozicione igre. Promjenom pak u **brojčanom** (i kvalitativnom) stanju kamenova nastaju u pravilu isto **razlike u vrijednosti pozicije.** Kod prosudjivanja vrijednosti neke pozicije moramo dakle s jedne strane promatrati mogućnosti, koje dolaze od aktuelnog rasporeda kamenova, a s druge strane moramo po tablici vrijednosti proračunavati razmjer materijalnog stanja obiju stranaka. Na ovom mjestu ćemo ogledati samo značenje promjena u materijalnom stanju na tablici. Takove promjene mogu biti dvovrsne. Ako kamenovi bivaju uzimani i na jednoj i na drugoj strani, a ravnoteža u materijalu (po tablicama vrijednosti) ostaje,

onda govorimo o **izmjeni**, a ako kod nekog uzimanja (po završetku neke logične serije poteza) jedna stranka ostane s materijalnim manjkom, onda govorimo o **gubitku** (kod protivnika naravno o dobitku) na materijalu. Gubitak može imati svoj uzrok u rdjavoj igri, krivom računu, ili prosto u previdu, ali ima slučajeva, kad jedna stranka ulazi dobrovoljno u neki niz poteza, iz kojega izlazi s materijalnim gubitkom. U tom slučaju govorimo o žrtvi, a igrač, koji žrtvuje čini to naravno zato, jer vidi naknadu na drugoj strani u boljem rasporedu kamenova u svrhe kombinacione ili pozicione igre.

## Izmjena

Izmjena je vrlo često vrlo važna promjena stanja na šahovnici. Ravnoteža materijala ostaje doduše sačuvana, ali neki kamenovi jedne i druge stranke nestaju s table, nestaju s tim neke mogućnosti, a nastaju nove. Početnici možda najčešće griješe kod izmjena i slabe u stvari izmjenama poziciju, zavedeni računom, da nisu ništa izgubili na materijalu. Ima slučajeva, gdje dobri igrači izbjegavaju izmjenu svojih važnih figura uz cijenu manjih gubitaka (na pr. jednog pješaka), oni dakle žrtvuju, da bi spriječili izmjenu. Ali u pravilu ne treba izbjegavati na silu izmjene, baš kao što ne treba činiti suvišne izmjene, t. j. ako nam nije jasna njihova svrha.

**Poz. br. 42.**



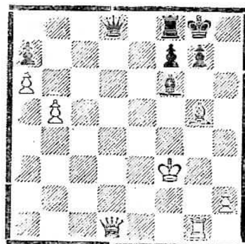
U **poz. br. 42** bijeli na hodu čini jednostavnu kombinaciju, koja ima za rezultat izmjenu: **1. Sc7×e6? f7×e6 2. La2×e6+ Kg8-g7 3. Le6×c8 Tf8×c8.** Bijeli je tu za lovca i konja dobio topa i dva pješaka, dakle punu naknadu po (korigiranim) tablicama, pa ipak ta izmjena nije bila uputna, jer je bijeli u najmanju ruku odteretio crnoga. Mjesto 1. Sc7×e6? mogao je igrati na pr. **1. Td1-d7**, da sa svojim figurama (koje stoje aktivnije od crnih) vrši neki tlak na protivničku postavu. Kasnije bi i drugi bijeli top ušao u igru, a možda bi i bijeli pješaci mogli uspješno napredovati, ukratko bijeli bi zadržao prednost i inicijativu. Nakon izmjene pak, inicijativa će preći na crnoga, jer bijeli ima za brze akcije samo dva topa, a crni topa, lovca i konja. Crni ima dakle nakon 1. Sc7×e6 itd. časomičnu akcionu nadmoć, koja se očituje na pr. u tom, da može hodom Tc8-c4 napasti bijelog a-pješaka i prikovati na njegovu obranu jednog od bijelih topova. Nadalje crni ima još jedan plan na raspolaganju, naime prebacivanje lovca na b4, a konja na c5. Akcionu prednost crnoga može bijeli izravnati samo tako, da nastupi sa svojim pješačkim viškom, dakle, da svog e- i f-pješaka dovede u položaje, u kojim oni crnome nešto prijete, ili njegove figure vežu na obranu. Taj plan bijeloga sporiji je od planova crnoga i svi su izgledi, da će crni akcijama figura prije uspjeti, nego bijeli nastupom pješaka. Ovaj nam primjer pokazuje, kako je bijela pozicija mijenjanjem aktivnih bijelih figura otupila, a crna oživjela. Za slične **izmjene skupova raznovrijednih kamenova važi iskustveno pravilo**, da stranka, koja bi nakon izmjene ostala s manjim brojem, ali zato vrednijih (težih) figura, treba da izbjegava takovu izmjenu, ako njezine figure nemaju odmah mogućnost neke snažnije akcije, dok naprotiv može ući u izmjenu, ako se aktivnost njezinih teških figura još povećava.

Uz gornje pravilo dat ćemo još jedan šematski primjer: bijeli ima D, T, L i 2 pješaka, a crni 2 T, L, S i 4 pješaka. Postoji dakle ravnoteža po tablici, jer crni ima za damu topa, konja i 2 pješaka. Uzmimo da tu postoji mogućnost da bijeli mijenja topa i lovca za istovrsne figure crnoga. On je u tom slučaju ostao sa samom damom bez nuzfigura — kako se kaže. I tu je odlučan kriterij akcija dame. Ako dama dobiva na efikasnoj aktivnosti, onda je izmjena dobra, a u svim drugim slučajevima u pravilu ne valja. U većini slučajeva valja uz damu (ako protivnik nema dame, nego drugi materijal) nastojati sačuvati koju »nuzfiguru«. Ovo su iskustvena pravila, ali bi se mogla i teoretski utemeljiti razradjivanjem načela o suradnji figura.

Posebno poglavlje predstavlja **izmjena dama.** Igrač, koji tjera na izmjenu dama obično to čini na temelju suda, da će u konačnici bolje proći. Dama je najveći neprijatelj izlože-

nom kralju (t. j. takovom, koji nema pored sebe pješake ili figure za obranu) protustranke i zato potonja obično tjera na izmjenu dama, a prva je izbjegava. Izmjena dama može iz temelja obrnuti neku poziciju, kako to vidimo na

**Poz. br. 43.**



primjeru br. 43. Bijeli na potezu dobiva ovako: **1. Dd1×d8 Lf6×d8** (na Tf8×d8? bijeli s 2. Lg5×f6 dobiva figuru) **2. Lg5-e3 Ld8-b6 3. Le3×b6 a7×b6 4. Tg1-c1 Tf8-b8 5. Tc1-c6 Kg8-h7 6. Tc6×b6! Tb8×b6 7. a6-a7** i pješak ulazi u damu. Da vidimo sad šta se zbiva, ako bijeli ne mijenja dame. Vuče li na pr. 1. Lg5×f6?, onda slijedi 1. . . . Dd8×f6+. Bijeli K mora vući, a crni s 2. . . . Tf8-d8 uvodi još i topa u igru. Pozicija je načelno izgubljena za bijelog, jer protivničke figure stoje u akciji, a njegov K je tako reći gol na tabli. Vuče li bijeli 1. Lg5-e3? crni će sad naravno izbjegavati izmjenu dama i odgovoriti 1. . . . Dd8-a8+ 2. Kf3-f2 Tf8-d8 3. Dd1-f3 Da8-b8, izbjeći će, dakle, ponovno izmjenu dama i ubrzo postići nadmoć. Samo izmjena dama dala je dakle bijelom pobjedu u ruke, jer je nakon te izmjene izloženost bijelog K postala neosjetljivom, pa je druga značajka pozicije, naime višak bijelih pješaka na lijevom krilu, naglo iskrsla kao odlučan činilac. Bez izmjene dama ti pješaci nisu imali značeija, jer je pretegla agresivnost crne dame.

Mnogi igrači tjeraju mehanički na izmjenu, kad imadu neki **višak materijala** (na pr. pješaka više), jer misle tako bez muke dobiti u konačnici. Obično je takav račun dobar, ali ima mnogo slučajeva, gdje izmjena koristi baš materijalno slabijoj stranci. Najbolje je uz višak materijala igrati zdravo po općim načelima, pa će uspjeh biti siguran, pretpostavivši, da protivnik nema za manjak materijala valjanu naknadu.

Izmjene mogu biti dio neke kombinacije, u kojem ih slučaju ne treba samostalno prosudjivati, nego je tu odlučna uspješnost te kombinacije.



## Žrtva

Žrtva se najčešće javlja kao vanjska pojava kod mnogih kombinacija, bitnost kojih predstavljaju kombinacioni elementi, o kojima će još biti riječ. Kod igrača stare škole bio je pak pojam žrtve usko povezan s pojmom kombinacije, oni su često samo tražili priliku za žrtvu, smatrajući valjda, da se iz žrtve mora nekako roditi i kombinacija. Suvremeni šahovski vještaci imadu o žrtvi naravno savršeniji nazor. Oni teže nekom odredjenom cilju, pa ako je za uspjeh pri tom potrebna žrtva, ne zaziru od nje, ali je i ne forsiraju bez potrebe. Svuda je odlučan sadržaj nekog poteza, ili niza od više poteza, pa tako je i kod žrtvovanja.

U ranijim primjerima bilo je već nekoliko slučajeva žrtve, pa ćemo sada ogledati što je bio sadržaj žrtve, ili što se je žrtvom postizavalo u tim slučajevima. U poz. br. 27. na pr. bijeli je s **1. e4-e5+** žrtvovao pješaka i dovukao (dirigirao) tako crnog kralja na polje e5, što je za rješavanje zadatka bilo od odlučne važnosti.

U poz. br. 28 bijeli je potezom **1. Tc1-c8+** žrtvovao topa i dirigirao tako crnog konja na c8.

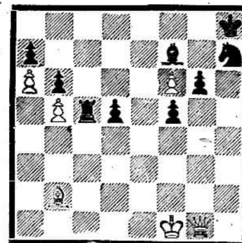


U poz. br. 35 bijeli je u 3. hodu s **Lh6×g7** žrtvovao lovca i tako razbio obrambenu postavu crnog K, a napose otvorio diagonalu d4-h8 djelovanju bijele dame.

U poz. br. 40 žrtvuje bijeli u 3. hodu s **Da2-g8+** svoju damu i time dirigira crnog topa na g8, čime polučuje potpuno zatrpavanje crnog K.

Žrtve smo dakle upoznali već, a upoznali smo i njihov pravi sadržaj. Zato se više ne ćemo mnogo zadržavati kod žrtve, nego ćemo samo još na jednom primjeru ogledati neke okolnosti, koje kod žrtvene igre valja uočavati.

**Poz. br. 44.**



U **poz. br. 44** bijeli na potezu može žrtvovati damu i to na dva načina. Prvi način je 1. Dg1×c5!, a drugi 1. Dg1×g6? Da ogledamo sad najprije ovaj potonji: **1. Dg1×g6? Lf7×g6? 2. f6-f7+** (ovo otvaranje diagonale lovcu b2 bio

je sadržaj žrtve) **2. . . . Sh7-f6** (crni nema boljega) **3. f7-f8D+ Kh8-h7 4. Df8×f6** i bijeli dobiva lako. Crni je **prihvatio** žrtvu svojim hodom 1.... Lf7×g6? i zato je u ovom slučaju stradao. Bolje bi radio da je **otklonio** žrtvu, t. j. da nije uzeo bijelu damu i našao neki način da parira pretnju mata na g7. U tu svrhu ima on zanimljiv hod **1. . . . Tc5-c1+!** On **nudi** sa stvoje strane isto žrtvu (i to svoga topa) i ako je bijeli **prihvati** hodom **2. Lb2×c1**, onda slijedi **2. . . . Lf7×g6** i crni dobiva, jer sad potez f6-f7 ne znači više ništa, bijeli gubi, jer je žrtva topa na c1 **otklonila** bijelog lovca s ubitačne diagonale b2-h8. Ali bijeli može isto otkloniti žrtvu topa i vuči **2. Kf1-e2**, na što slijedi **2. . . . Tc1-c2+ 3. Ke2-d3** i sad dolazi oštrica (pointa) protuigre crnoga: on **tek sada prihvaća** žrtvu bijele dame i vuče **3. . . . Lf7×g6.** Potez f6-f7+ sad ne znači opet ništa, jer crni odgovara 4. . . . Tc2×b2, a f-pješaka dočika na f8 svojim konjem. Bijeli istina može tući topa: **4. Kd3×c2**, ali crni je dobio za jedan potez vremena (jedan »tempo«) i vuče sad **4. . . . Kh8-g8**, tako da je ideja f6-f7 konačno potpuno ometena; crni s figurom više dobiva. (Na 5. Lb2-d4 crni odgovara Lg6-e8 i izjeda redom bijelog b- i a- pješaka, a na 5. Kc2-b3 slijedi 5. . . . Sh7-f8 i crni konj dolazi na d7, odakle brani sve što treba, a onda crni K s pješacima odlučuje).

Na ovom smo primjeru naučili ponajprije, da se žrtva može **prihvatiti** ili **otkloniti.** Opazili smo i to, da je crni žrtvu najprije otklonio, a onda **protuigrom** pripremio poziciju i žrtvu **naknadno** prihvatio i tako konačno **oborio.** Imade naravno slučajeva, gdje se žrtva može oboriti samo tako da je se odmah prihvati. Žrtva koju protivnik može oboriti zove se **nekorektna** (neispravna) žrtva. Prema tome je žrtva bijeloga 1. Dg1×g6? bila nekorektna i zato uz taj hod i stoji znak pitanja.

Vi bi sad htjeli vidjeti i **korektnu** žrtvu, a takova je predstavljena potezom **1. Dg1×c5!** Dama se tu žrtvuje za topa (po tablicama vrijednosti dama vrijedi daleko više od topa, pa bijeli u prvi čas gubi na materijalu) da **otkloni** crnog b-pješaka s b-linije, kako to nastavak pokazuje: **1. . . . b6×c5 2. b5-b6!** i jedan od bijelih pješaka ulazi u damu i dobiva tako partiju. (Na 2. . . a7×b6 3. a6-a7 crni nema parade proti 4. a7-a8D, na 2. . . . d5-d4 odlučuje 3. b6-b7, a na 2. . . . Sh7-f8 pak 3. b6×a7).

Žrtvu dame 1. Dg1×c5 crni očito nije mogao otkloniti, ta žrtva je **iznudila** odgovor b6×c5. Za žrtve ove vrste upotrebljava se naziv **žrtva, koja forsira.**

# Teorija kombinacije

U odlomku o jednostavnim kombinacijama rekli smo, da je kombinacija vrst plana, kod kojeg u jednom ili više ogranaka neka iznenadjujuća ideja nadvladava otpor pozicije. To je bila definicija za prvi čas. Moramo je produbiti. Jer iznenadjenje je subjektivna stvar; početnika iznenadjuje mnogošta, a velikog majstora teško je iznenaditi s poznatim tipovima kombinacija. Ići ćemo drugim putem i zapitati se, što je zajedničko svim kombinacijama? Odgovor će biti: zajedničko im je to, da u svim kombinacijama postoje neki **kombinacioni elementi**, koji na oštro sračunat način vode do nekog cilja. Nešto smo o tim elementima natuknuli već u predidućem odlomku.

Glavni su kombinacioni elementi:

**dvojni (ili višestruki) napad,**
**vezivanje,**
**otvaranje ili prekidanje linija (redova, diagonala),**
**otkloni,**
**dirigiranje,**
**oduzimanje pokretljivosti,**
**brtvenje ili odbrtvenje polja,** te
**eliminacija djelovanja uzimanjem kamena.**

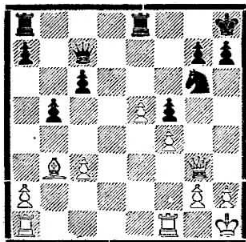
Ovi elementi predstavljaju **idejni sadržaj** kombinacija, oni odlučuju i o njihovu uspjehu. Jedan elemenat, ili — kod složene kombinacije — više njih, daju kombinaciji biljeg. Opaziti valja, da su **i u općoj planskoj igri** (a i u pozicionoj) ti isti elementi često na djelu, a da pri tom ne govorimo o kombinaciji. Oni tu u planskoj igri djeluju nekako razvodnjeno ili usporeno, dok u kombinacijama imadu brzi, upravo časomični učinak. Prema tome je kombinacija takav plan, kod kojega navedeni elementi brzo i efikasno djeluju. U kombinacijama se oni ispoljuju kristalno jasno kao uzrok učinka i otuda im ime kombinacioni elementi, ma da i naziv planski elementi ne bi bio pogrešan.

Dvojni napad i vezivanje upoznali ste već kod prikaza planske igre, a o posljednjem gore navedenom elementu nije potrebno posebno govoriti, jer se razumije samo po sebi, da uzimanjem nekog kamena prestaje njegovo djelovanje. Ostale elemente prikazat ćemo sad redom:

### Otvaranje linija

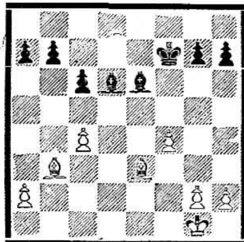
Kod otvaranja (i prekidanja) linija misli se na dalekokroke figure (dama, top i lovac), a pod linijom se podrazumijeva crta djelovanja (linija, red, diagonala), već prema slučaju. Kralju, konju i pješaku ne može se naravno pojačati djelovanje otvaranjem neke linije, ali se može govoriti o otvaranju linije za vlastitu figuru na pr. **na** protivničkog kralja.

**Poz. br. 45.**



U **poz. br. 45** iz partije Kolisch-Loyd bijeli je vukao 1. **Dg3×g6!**, žrtvovao je dakle damu i to u svrhu **otvaranja h-linije** na crnog kralja. Nakon **1. ... h7×g6 2. Tf1 - f3** crni je predao; mat topom na h3 može se za hod dva davanjem crne D ili T zadržati, ali se ne može konačno parirati.

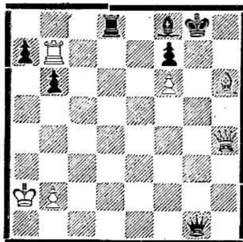
**Poz. br. 46.**



U **poz. br. 46** bijeli vuče **1. f4 - f5** i napada crnog lovca e6. Taj očito ne može više opstati na diagonali a2 - g8 i zato odgovara **1. ... Le6×f5**, pa slijedi **2. c4 - c5+**, ili otkriveni šah s napadom na crnog lovca d6. Crni gubi lovca, što je bijeli polučio kombinacijom otvaranja diagonale lovcu b3.

U **poz. br. 47** bijeli vuče **1. Lh6 - g7** i prijeti mat na h8. Crni nema drugo nego **1. ... Lf8×g7** i sad slijedi ideja kombinacije, naime otvaranje diagonale h4 - d8. Bijeli vuče **2. f6×g7**, prijeti ponovno matom i osim toga na otvorenoj diagonali napada topa d8. Taj je

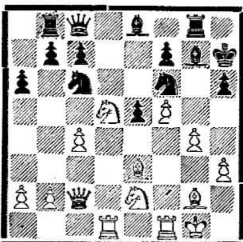
**Poz. br. 47.**



izgubljen, a s njim i partija, jer crni mora prije svega parirati pretnju mata na h8.

U **poz. br. 48** iz partije Botvinik-Norman (Hastings 1935) sovjetski šampion je uočio, da otvaranje diagonale c2 - h7 hodom f5 - f6+ daje pobjedu. Valja dakle napadati crnog

**Poz. br. 48.**

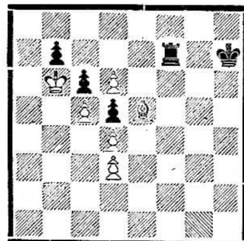


konja na f6 nemilosrdno, dok se ne makne, da bi hod f5 - f6 bio omogućen. Igra je tekla ovako: **1. g4 - g5 h6×g5 2. Le3×g5** i crni je predao, jer na **2. ... Sf6×d5** (na 2. ... Dc8 - d8 3. Sd5×f6+ gubi crni damu za topa) **3. f5 - f6+ Kh7 - h8 4. f6×g7+ Tg8×g7 5. c4×d5** bijeli s figurom više dobiva.

### Prekidanje linija

U **poz. br. 49** bijeli je sračunao da bi na 1. Kb6-a7? mogao samo još izgubiti, a nikako ne dobiti, jer bi crni odgo-

**Poz. br. 49.**

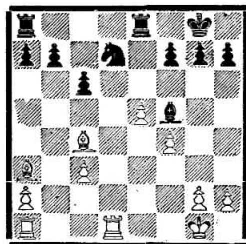


vorio 1. ... b7 - b5+ 2. Ka7-b6 (upamtite tu poučan detalj: uzimanje b-pješaka en passant otpalo je, jer je crni K na + morao vući!) b5 - b4 3. d6 - d7 Tf7×d7 4. Le5 - f4 (inače crni P ode u damu!) 4. ... Td7 - f7 5. Lf4 - d2 (na 5. Lf4 - c1 dobiva 5. ... Tf7 - f2!) 5. ... b5 - b4 6. Ld2 - c3 Tf7 - f6 itd. Zato je smislio drugi plan, u kojem najprije **otvara** liniju svoga lovca, da bi s njim onda mogao **prekinuti** djelovanje crnog topa na 7. redu:

**1. d6 - d7! Tf7×d7 2. Le5-c7 Td7 - f7 3. Kb6×b7 Tf7 - f6 4. Lc7 - d6** (prekida sad topovsko djelovanje po drugi put!) **4. . . . Kh7 - g8 5. Kb7×c6 Tf6 - f5 6. Ld6 - e5** (prekida opet; crni nema vremena da udara na d3 topom, jer mora ili spasti svoje pješake, ili dovući svog K bliže da izbjegne poraz!) **6. . . . Kg8 - f7 7. Kc6 - d7** i bijeli dobiva uvodjenjem c-pješaka u damu. (I 7. Kc6×d5 dobiva, ali sporije).

Za ovaj primjer moglo bi se reći, da stoji na granici izmedju kombinacije i obične planske igre. Takovi su slučajevi česti u konačnicama.

**Poz. br. 50.**



U **poz. br. 50** imamo primjer čistog kombinacionog prekidanja linije. Bijeli na potezu vuče **1. e5 - e6!** i udara na d7 i na f7. Crni mora tog pješaka uzeti i tada nakon **1. . . . f7×e6** gubi konja d7, jer je prekinuta diagonala lovca f5, koji ga je do sada štitio. Na 1. . . . Lf5×e6 2. Lc4×e6 crni naravno isto gubi figuru.

### Otklon

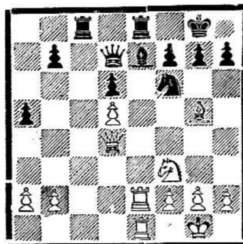
Otklon je jedan od najvažnijih elemenata u kombinacijama, a lako je pristupačan shvaćanju. Sastoji u tome, da se **otkloni neki protivnički kamen od njegova djelovanja** na neko važno polje ili skup polja (na pr. liniju, red, diagonalu). Otklon figura javlja se u općoj planskoj igri u mnogo manjoj mjeri, nego u kombinacijama. To je razumljivo, jer se otklonjene figure mogu (kod sporijih planova) vratiti u kojem od narednih hodova na staro mjesto (t. j. ponovno djelovati kao i prije), dok kod strjelovitih kombinacija, — gdje odlučuje tako reći jedan tren, — časoviti otklon može biti odlučan. Otklon pješaka s njegove linije je naprotiv trajne naravi i zato takav otklon igra važnu ulogu i u pozicionoj igri.

Kamen se protivnika otklanja naravno zato, jer svojim djelovanjem vrši neku važnu **funkciju**, koja otklonom prestaje. Tu postoji sličnost otklona s prekidanjem linija; u prvom se slučaju djelovanje protivnikova kamena odstranjuje njegovim pomicanjem, a u drugom pomicanjem vlastitog kamena, koji se — kako se kaže — predstavlja.

Sredstvo, kojim se postizava otklon često je žrtva, pa valja paziti, da li korist otklona žrtvu opravdava.

Elementaran primjer otklona predstavlja prvi potez bijeloga (1. f4 - f5) u **poz. br. 46.** Tu se žrtvuje pješak, da bi se otklonio crni lovac s diagonale, na kojoj stoji crni K.

**Poz. br. 51.**



Pravu školu otklona daje nam **poz. br. 51** iz partije Adams-Torre (New Orleans 1920). Igrano je bilo:

**1. Lg5×f6 Le7×f6**

Ovo je primjer izmjene u kombinacione svrhe. Izmjenom na f6 bijeli iznudjuje otvaranje e-linije, na kojoj ima — kako se kaže — udvojene topove. Crni ne može na f6 uzeti pješakom ,jer bi na 1. . . . g7×f6 slijedilo 2. Te2×e7 Te8×e7 3. Te1×e7 Dd7×e7 (pripazite: važno je, da bijeli konj brani polje e1, tako da bijeli sad na 3. . . . Tc8 - c1+ ima odgovor 4. Te7 - e1) 4. Dd4 - g4+ i bijeli dobiva topa c8 i partiju.

**2. Dd4 - g4!** . . . . . .

Nudi žrtvu dame u svrhu otklona crne dame od polja e8. Crna D ima funkciju da brani polje e8. Ako je bijeli od tog polja otkloni, onda će on moći svojim topom uzeti na e8 i iznuditi matiranje crnog K. Zato crni ne uzima damu nego igra:

**2. . . . Dd7 - b5**

Na 2. . . . Dd7 - d8 slijedilo bi 3. Dg4×c8! Dd8×c8 4. Te2×e8+ s matiranjem.

**3. Dg4 - c4!** . . . . . .

Stavlja damu pod dvostruki udar crne D i T! Tu je opet otklon po srijedi: uzme li crni bijelu damu damom ili topom, u svakom je slučaju otklonjeno djelovanje jedne od njegovih figura, koje brane polje e8. Crni mora e8 braniti dva puta, jer ga bijeli dva puta napada. Zašto pak sad nije za bijele išlo 3. Dg4×c8? Zato, jer na 3. . . . Te8×c8 polje e8 ostaje dva puta branjeno; top e8, koji je uzeo damu, očito nije branio polje e8 dok je na njem stajao, ali ga **brani onim časom kad se s tog polja makne.** Bijeli bi dakle potezom 3.

Dg4×c8? uništio jednu obranu polja e8 uzimanjem topa c8, ali bi izazvao drugu, »otklonivši« (tako reći u negativnom smislu) u zao čas po se crnog topa s polja, na kojem je ugrožen, na drugo, s kojeg ga brani. Ovaj momenat upamtite dobro, jer ovakovi »negativni otkloni« često znadu u partiji pomrsiti račune.

3. . . . . . Db5 - d7

Tražite sada ima li na tabli nova mogućnost vabljenja crnoga, da otkloni svoju damu ili topa e8 od obrane e8. Ima, a nalazi se u potezu bijele dame na **sjecište** crta djelovanja crne D i T, dakle na c7! Samo smiono:

**4. Dc4 - c7! Dd7 - b5**
**5. a2 - a4 Db5×a4**
**6. Te2 - e4** . . . . . .

Bijela dama ne može iznuditi sama otklon crne s e8, ali sad bijeli top potiskuje crnu D i ujedno daje crnome na znanje: ako tučeš svojim topom e8 moga na e4, onda ću te sa 7. Dc7×c8+ u par poteza matirati. Tu bi se dakle radilo o otklonu Te8 od obrane polja c8.

**6. . . . . . Da4 - b5**
**7. Dc7×b7 Crni predaje,**

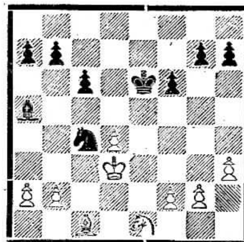
jer sad ne može dalje održati obranu polja e8 damom, a na 7. . . . Te8×e4 slijedi naravno 8. Db7×c8 s matiranjem.

**Dirigiranje**

Moglo bi se reći i **upućivanje**, jer se radi o tom, da se protivnički kamen uputi (navuče) na neko odredjeno polje, a onda otvori akcija na nj. Valja dobro lučiti dirigiranje od otklona. Kod potonjeg akciju omogućuje prestanak nekog djelovanja otklonjenog kamena, a kod prvoga se akcija upravlja baš na polje, na koje smo dirigirani kamen doveli.

U kombinacionoj igri najčešće se dirigiraju **figure**, dok je u pozicionoj igri dirigiranje protivničkih **pješaka** vrlo običajno i važno.

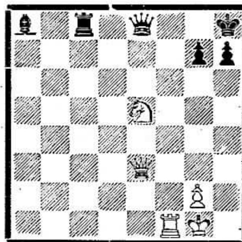
**Poz. br. 52.**



U **poz. br. 52** iz partije dr. Lasker-dr. Euwe (Nottingham 1936) bijeli je na hodu igrao ovako: **1. b2 - b4 La5×b4 2. Se1 - c2** i sad su napadnute dvije crne figure, od kojih jedna pada, pa bijeli dobiva. U početnoj poziciji bio je napadnut crni S od bijelog K, a bijeli S od crnog L. Bijeli je putem žrtve pješaka (1. b2 - b4) dirigirao crnog L na polje, na kojem ga može napasti svojim konjem, koga on pri tom ujedno izvlači s ugroženog polja.

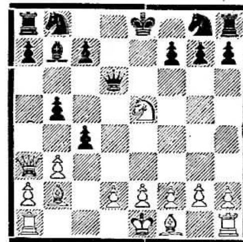
U slijedeća dva primjera sastavlja se u kombinaciji otklon s dirigiranjem ili drugim elementima. U **poz. br. 53** (po jednoj slobodnoj partiji autora

**Poz. br. 53.**



s drom Aljehinom) bijeli spašava remis ovako: **1. Tf1-f8+ De8×f8** (otklon crne dame od polja g6 i e6 i ujedno njezino dirigiranje na f8) **2. Se5-g6+** što iznudjuje **h7×g6**, dakle otvaranje h-linije. To je bila priprava, a sad slijedi remis vječnim šahom: **3. De3 - h3+ Kh8 - g8 4. Dh3 - e6+ Kg8 - h8** (ili 4. . . . Df8 - f7 5. De6×c8+ Df7 - f8, 6. Dc8 - e6+ itd.) **5. De6 - h3+** itd. Dakle: otklon, dirigiranje i otvaranje linije polučeno žrtvom dviju figura u sama dva hoda.

**Poz. br. 54.**



U **poz. br. 54** (iz partije Torre-Edward Lasker, Chicago 1926) crni je na potezu vukao slabo 1. . . . f7 - f6?, a mogao je odmah dobiti figuru zanimljivim hodom **1. . . . c4-c3!** Bijeli ne može tući crnog pješaka c3 lovcem, jer taj ima funkciju da brani damu, a ne može ga tući ni svojim d-pješakom, jer bi prekinuo lovcu dijagonalu i izgubio konja e5. Bijelom ostaje još **2. Da3×d6,** što zbog **2. . . . e7×d6** (dvojni napad) isto gubi figuru.

**Oduzimanje pokretljivosti**

Pokretljivost ili gibivost nastoji se naravno oduzeti protivničkim, a ne vlastitim kamenovima. Izuzetak čine pat-kombinacije, gdje stvar stoji baš obratno, ali ovdje ćemo ogledati samo normalne slučajeve oduzimanja pokretljivosti.

Po naravi stvari pješacima je najlakše oduzeti pokretljivost. Kad pred njih stane neki

kamen, a nemaju šta da uzmu na koso, onda su oni fiksirani, ili — kako se kaže — blokirani. U kombinacijama se rijetko radi o fiksiranju pješaka, nego je to velika tema pozicione igre. Protivničkom kralju nastojimo sustavno oduzeti pokretljivost kod izvodjenja matiranja, a kod ostalih figura naročito, kad ih želimo uloviti. Prosti slučajevi hvatanja figura, gdje im potez za potezom oduzimamo daljnja polja, nemaju izgled kombinacija, nego obične planske igre. Na pr. u slijedećoj poziciji:

Bijeli: Kg2, Sg5, Pa3, b2, c4, d4;

Crni: Ke8, Le1, Pa7, b7, c7, d6.

Bijeli tu lovi lovca ovako: 1. Sg5 - f3 Le1 - a5 2. b2 - b4 La5-b6 3. c4 - c5 d6×c5 4. d4×c5 itd.

Slijedeći pak primjer ima već lik kombinacije:

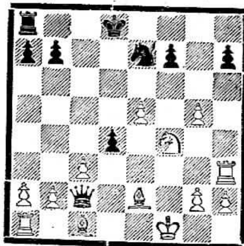
Bijeli: Kc2, Te1, Sd3, Pb2, c3, d2;

Crni: Kd7, Ta4, Lc5, Pa6, b6, e7.

Bijeli vuče: 1. b2 - b4, Lc5 - d6 2. Kf7 - g6 b6 - b5 3. Sd3-b2 i osvaja topa za konja.

Uzmimo sad **poz. br. 55** iz partije Spielmann-Möller (Göteborg 1920), gdje je bijeli na potezu s **1. Th3 - d3!** uhvatio crnu damu. Vuče li ona na a4,

**Poz. br. 55.**



onda je 2. Td3×d4+ osvaja, dok na ostale poteze slijedi 2. Le2 - d1 i crni gubi damu. U ovoj kombinaciji sudjeluju različiti elementi, ali pointu tvori hod Le2 - d1, za koji je bilo nužno, da bijeli top oduzme polje d1 crnoj dami. Obilje primjera oduzimanja gibivosti daje poznato stezanje protivničkog kralja u konačnicama.

Važno je primjetiti, da se kod oduzimanja gibivosti misli na opću, a ne posebnu pokretljivost. Kod prekidanja linija i kod brtvenja — kako ćemo odmah vidjeti — oduzima se protivničkom kamenu neka posebna pokretljivost. Ovdje se pak radi o postizavanju takvog stepena negibivosti protivničkog kamena, da on može biti uhvaćen, ili barem da ostane za odredjeno vrijeme isključen iz akcije. Sam akt hvatanja figure vanjska je pojava, a značaj elementa ima



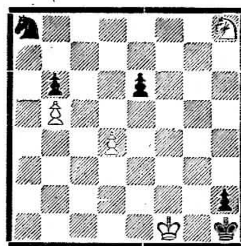
opće oduzimanje pokretljivosti. Taj je elemenat za neke kombinacije bitan i zato ga ovdje spominjemo kao kombinacioni. Ali s druge strane javlja se oduzimanje pokretljivosti još u mnogo većoj mjeri u općoj planskoj i pozicionoj igri, o čemu će kasnije biti govora.

**Brtvenje i odbrtvenje**

Brtvi se u šahu neko odredjeno polje, pa ga se učini nepristupačnim protivničkom kamenu. Dok se linija može prekinuti samo topu, lovcu, ili dami, zabrtviti se može neko polje svakom kamenu. Obično se zabrtvi (začepi, zapuši) neko važno polje protivničkoj figuri, da u odlučnom času ne može na nj doći. Brtvenje se u pravilu polučuje uz pomoć drugog elementa, naime dirigiranja. Protivnički kamen (i to skoro uvijek pješak) navuče s na neko polje i tako ono zabrtvi.

Pogledajte na pr. **poz. br. 56.** Bijeli je tu na potezu, a zadatak je da nadje put dobitku. Taj može biti samo u tom, da drži svoga kralja na f1, tako da crni kralj ostane u bespoteznoj situaciji, a svoga konja da sa h8 dovede na f2 ili g3 i poluči matiranje. Pokušajmo dakle: 1. Sh8 - g6 Sa8 - c7 2.

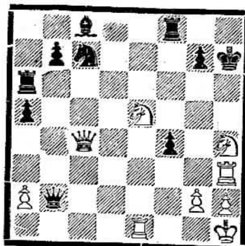
**Poz. br. 56.**



Sg6 - f4 Sc7 - d5. Bijeli sad može s 3. Sf4-e2 zaprijetiti matom, a može vući i 3. Sf4×e6, ali u oba slučaja crni konj neugodno intervenira: 3. ... Sd5 - e3+, a kad bijeli K podje na f2, konj mu opet daje šah; bijeli mora dozvoliti vječni šah, jer ako makne dalje, onda crni kralj izlazi, a crni pješak h2 zatim kroči u damu. Prvi pokušaj nije uspio, negdje smo pogriješili. Dozvolili smo crnom konju da zasjedne na važno polje d5, odakle nas može šahom sekirati. Ajde da mu to polje zabrtvimo: **1. d4 - d5! e6×d5** (na e6 - e5 ili Sa8 - e7 dobiva 2. d5 - d6 lako; bijeli dobiva prije crnoga damu i matira ga u pravi čas) **2. Sh8 - g6 Sa8 - e7 3. Sg6 - f4 Sc7×b5** (ili inače) **4. Sf4 - d3** i matira u narednom hodu.

Posebnu vrst brtvenja, (koja u šahovskim problemima igra znatnu ulogu), predstavlja

**Poz. br. 57.**



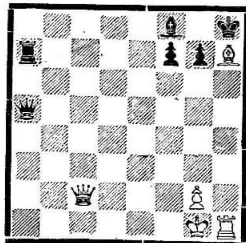
brtvenje sjecišta (križišta) crta akcije dviju figura, koje upoznajemo u poz. br. 57 iz jedne stare partije Loyd-Moore. Bijeli je tu vukao **1. Dc4-e6!**, žrtvovao je cijelu damu samo zato da na e6 dodje bilo koja crna figura. Zašto baš na e6? Zato jer je e6 sjecište za djelovanje crnog topa a6 na 6. redu i za djelovanje crnog Lc8 na diagonali h3-c8. Kakogod crni uzme na e6, izgubit će jedno od spomenutih djelovanja: ako uzme top, onda bijeli Th3 ne će više biti ugrožen, ako pak uzme lovac, onda crni Ta6 ne će više moći na h6 predstaviti, a ako uzme konj, onda će i Ta6 i Lc8 izgubiti opisano djelovanje. To se sve vidi u ovi dvije varijante:

**I. 6. Dc4-e6! Ta6×e6 2. Sh4-g6+ Kh7-g8 3. Th3-h8 mat.**

**II. 1. Dc4-e6! Lc8×e6 2. Sh4-f5+ Kh7-g8 3. Sf5-e7 mat.**

Češće od brtvenja javlja se u kombinacijama **odbrtvenje**, t. j. izbacivanje nekog vlastitog kamena s polja, na kojem nas on smeta, jer bi na tom polju neki drugi naš kamen efikasnije djelovao. Primjer za odbrtvenje daje **poz. br. 58.** Bijeli tu mora smisliti nešto oštro, mora sve svoje poteze izvoditi sa šahom, jer bi inače crni došao do riječi, a onda jao

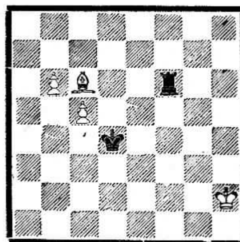
**Poz. br. 58.**



bijelom kralju! Srećom tu bijeli ima otkriveni šah potezom lovca. Može dakle lovca namjestiti po volji. Ali ako vuče 1. Lh7-f5+, (ili u opće kamo bilo na diagonali d3-g6), ne će on na 1.... Kh8-g8 imati drugog odgovora osim 2. Lf5-h7+, pa će se vratiti početna pozicija. Da, kad ne bi bilo bijelog lovca, onda bi prosto bijela dama dala mat na h7. Bijeli lovac tu dakle samo smeta, on brtvi polje h7, na koje spada dama. Dakle van s lovcem: **1. Lh7-g8+! Kh8×g8 2. Dc2-h7 mat.** Jednostavno, zar ne? A ipak ima igrača, koji ovakove stvari u partiji ne vide.

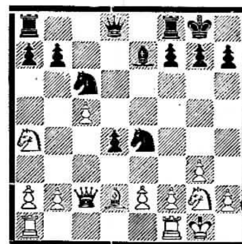
U **poz. br. 59** bijeli vuče **1. b6-b7**, a crni odgovara **1.... Tf6-f8.** Bijeli razmišlja malo, a onda nastavlja: 2. Lc6-d7? Kd4×c5 3. Ld7-c8 i već se raduje pobjedi. Ali crni nalazi paradu: 3.... Tf8-f2+ 4. Kh2-g3 Tf2-b2 i sad ima bez muke remis. Poslije partije ogledava bijeli poziciju i opaža, da bi lako dobio sa svojim pješacima da uopće nema onog

**Poz. br. 59.**



lovca na c6, koji mu brtvi pješaka c5. Treba dakle naći hod, koji strjelovito odbrtvljuje polje c6, a to je (mjesto 2. Lc6-d7?) samo **2. Lc6-e8!**, što prijeti odmah b7-b8D. Slijedi **2.... Tf8×e8 3. c5-c6 Kd4-d5 4. c6-c7** i bijeli dobiva. Tu ima još jedna varijanta, naime na **1.b6-b7** odgovor **1.... Tf6-f2+ 2. Kh2-g3 Tf2-b2 3. Lc5-b5** (opet odbrtvenje!) **Tb2×b5 4. c5-c6** i bijeli pješaci opet dobivaju.

**Poz. br. 60.**



Odbrtvenje može ponekad u tren oka odlučiti o pobjedi, kako nas to uči **poz. br. 60** iz partije Demetriescu-dr. Nagy. Crni je tu bio na potezu i igrao **1.... d4-d3!**, pa je partija bila odmah odlučena. Jer na **2. e2×d3** (na 2. Dc2×d3 bijeli gubi lovca d2, što mu se dogadja i na druge poteze damom zbog d3×e2 itd.) **2.... Sc6-d4** eto crnog konja na ispražnjenom polju d4; bijela dama mora vući, a onda slijedi **3.... Se4×d2** i crni je dobio figuru, budući da bijela dama ne smije dirati konja d2 zbog **4.... Sd4-f3+** itd.

Početnik neka u svrhu vježbe raščlanjuje kombinacije iz majstorskih partija na elemente. To će mu biti izvrsna škola u ispravnom kombiniranju.

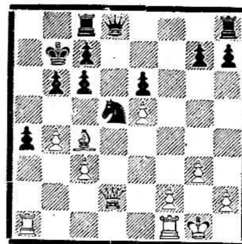
## Vremenski faktor u kombinacijama: tempo

Kod većine do sad prikazanih kombinacija mogli ste opaziti jednu zajedničku značajku, naime nastup neke figure, koja osobito moćno djeluje. U nju kao da su pripremni potezi kombinacije spremili svoju energiju, da bi ta figura u odlučnom času mogla načiniti potez, koji ima djelovanje dvaju ili više poteza. Kombinator daje protivniku često koncesije u materijalu (t. j. on žrtvuje), a i u prostoru, ali jednu stvar on ne daje iz ruke: **vrijeme.** Protivnik ne smije imati odaha, ne smije doći do vremenske slobode, naime do prilike, da slobodno po svojoj volji načini neki potez. Potezi su sami po sebi vremenske jedinice u šahu, a potezi u kombinacijama nose mahom biljeg vremenskog diktata protivniku. Ova vremenska strana šahovskih poteza, njihova sposobnost da protivniku uzimaju vremensku slobodu, zove se u šahu **tempo.** Tempo mora kombinator uvijek imati na svom raspolaganju, jer pomoću njega nabija on energiju u svoje figure, rukuje kombinacionim elementima i povezuje ih u kombinaciju. Predje li usred neke kombinacije tempo na stranu protivnika, onda je ta kombinacija u pravilu propala. Ali pitanje **tko ima tempo** može biti važno i po završetku nekog kombinacionog pothvata. Uzmite na pr. slijedeći tip kombinacije: kombinator žrtvuje svoj materijal i dobiva tempo (pretvara tako reći materiju u vrijeme), a onda putem kombinacije polučuje materijalni dobitak (tu pretvara vrijeme u materiju). I sad se pita, nije li protivnik za materijal, koji mu je kombinator oteo, logično isto dobio akcioni tempo, i dalje, što može on s tim tempom početi? To treba uvijek dobro ispitati, jer se nerijetko dogadja, da protivnik, kojemu smo nekom kombinacijom na pr. oteli figuru, s tempom, koji na kraju na nj prelazi, počinje svoju kombinaciju, uspješniju i odlučniju od one prve, koja se tako na kraju otkriva kao pogrešna.

Kombinacioni elementi otkrili su nam **prostorne** tajne šahovnice, a tempo, taj faktor, koji ih povezuje, otkriva nam **vremensku** tajnu šaha.

Na značenje tempa podsjetit će Vas mnogi od prikazanih već primjera, pa ću se sad kod davanja daljnjih pozicija ograničiti na najnužnije.

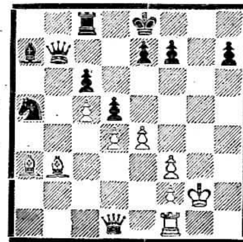
**Poz. br. 61.**



U **poz. br. 61** bijeli je na potezu. On ima dva pješaka manje, ali je zato njegova pozicija agresivnija. Bijeli bi mogao dobiti jednog od pješaka natrag (na pr. putem poteza 1. b4-b5), ali bi pri tom tempo prešao na stranu crnoga, koji bi postigao bilo izmjenu dama, bilo zauzimanje a-linije sa svojim topom — ukratko: vraćanjem pješaka crni bi olakšao svoju poziciju. Ispravan put, kojim bijeli mora ići, je prije svega **dobivanje tempa** za napad na a-liniji. Taj tempo treba najprije **stvoriti** i u tu svrhu bijeli žrtvuje svoga lovca:

**1. Lc4-a6+! Kb7×a6.** Crni mora uzeti lovca, jer inače gubi kvalitetu; žrtva lovca imala je svrhu, da za jedan odlučan trenutak crni kralj bude dirigiran na a-liniju, kako bi bijeli mogao **sa šahom, dakle s tempom** uzeti na a4: **2. Ta1×a4+ Ka6-b7** (na 2. ... Ka6-b5 bijeli dobiva ovako: 3. Dd2-d3+ Kb5×a4 4. Dd3-c4 s narednim 5. Tf1-a1+ i matiranjem) **3. Tf1-a1.** Eto što je bijeli postigao: tempo je iskoristio za **udvojenje topova** na a-liniji, prije nego je crni mogao učiniti nešto za svoju obranu. Bijeli sad prijeti s matiranjem (putem 4. Ta4-a7+ Kb7-b8 5. Ta7-a8+, te 6. Ta1-a7 mat). Da to crni spriječi mora sad dati damu za topa: **3. ... Tc8-a8** (na 3. ... c6-c5 slijedi 4. b4-b5, a na 3. ... b6-b5 odlučuje 4. Ta4-a7+ Kb7-b6 5. Dd2-d4+ sa slijedećim matom) **4. Ta4×a8 Dd8×a8 5. Ta1×a8** i bijeli je postigao materijalnu nadmoć, koja odlučuje.

**Poz. br. 62.**



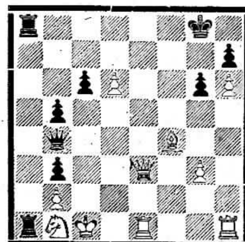
Primjer kombinacije, koja ne valja, jer tempo prelazi na protivnika, koji tad s njim počinje svoju uspješnu kombinaciju, daje nam **poz. br. 62.** Bijeli tu kombinira ovako: **1.**

Lb3×d5? c6×d5 2. Dd1-a4+. Bijeli je žrtvom lovca otvorio diagonalu a4-e8, a osim toga otvorio i put svojoj dami na polje a4. On sad dobiva figuru, jer crni konj pada. Ali crni nalazi finu obranu2 2.... Sa5-c6 3. e4×d5 Db7-d7! 4. d5×c6 Tc8×c6 i odjednom se bijeli nalazi u izgubljenoj poziciji. Šta je crni radio braneć se? On je u svojem 3. i 4. hodu izgradio **bateriju** D+T, nabio tako reći svoje tempe u nju i sad bijeli stoji pred pitanjem, kako da parira pretnju 5.... Tc6-g6+, t. j. napad na K i na D. Bijeli sklanja ispred toga napada svoju damu (jer je ne može braniti na polju a4) i vuče **5. Da4-b4,** na što slijedi **5.... Tc6-g6+ 6. Kg1-h2 Dd7-f5** i crni matira u par poteza.

Ovaj primjer uči nas, da vezivanje može imati i rdjavih strana. Obrana može eto spremiti aparat za razvezivanje, koji nije drugo nego baterija uperena u prvom redu protiv figure, koja je vezivanje vršila. Takav **obrat vezivanja u bateriju** javlja se često u praksi.

Važnost tempa vidi se najbolje u onim pozicijama, gdje dobiva stranka, koja je na potezu, dakle, koja ima tempo na svojoj strani. Uzmite na pr. **poz. br. 63.** Bijeli na potezu dobiva tu lako: **1. De3-e6+ Kg8-f8 2. De6-f6+ Kf8-g8 3. Df6-g7 mat.** Ali ako je na potezu crni, ako on prvi vuče, onda bijelome čitava moć njegove pozicije ne vrijedi ništa, on gubi, jer ne može zaustaviti lavinu crne kombinacije, koja se ruši na nj: **1.... Ta1×b1+ 2. Kc1×b1 Ta8-a1+ 3. Kb1×a1 Db4-a4+.** Crni je žrtvovao dva topa, da dodje do ovog šaha i to je jedini način kako crni zadržava tempo i polučuje pobjedu. Sad slijedi zabavno tjeranje bijelog K: **4. Ka1-b1 Da4-a2+ 5. Kb1-c1 Da2-a1+ 6. Kc1-d2 Da1×b2+ 7. Kd2-d3 Db2-c2+ 8. Kd3-d4 Dc2-c4+ 9. Kd4-e5 Dc4-d5+ 10. Ke5-f6 Dd5-f7+ 11. Kf6-e5** (na 11. Kf6-g5 slijedi 11.... Df7-f5+, te 12.... Df5-h5 mat) **11.... Df7-f5+ 12. Ke5-d4 c6-c5! 13. Kd4-c3 Df5-c2 mat.**

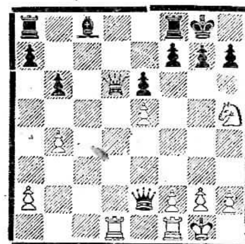
Poz. br. 63.





U kombinacionoj igri tempo je od goleme važnosti, ali valja imati pred očima i to, da se grubim iskorišćavanjem tempa (na pr. uzastopnim davanjem šaha, ili naganjanjem protivničkih figura po tabli) vrlo često ne postizava ništa. Najzahvalniji postupak s tempima sastoji se u tom, da ih se tako reći nagomilava u neke formacije kamenova, koje ih onda kasnije u kritičnom času kombinacije izbacuju u obliku višestrukih pretnji. Tempi se tu nekako zakukulje, a onda odjednom iščahure i odlučuju.

Poz. br. 64.

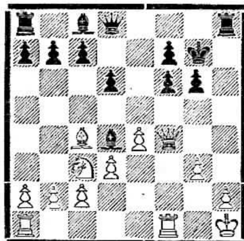


Uzmimo na pr. **poz. br. 64** iz partije Löwenfisch-Rjumin (Moskva 1936), u kojoj je bijeli vukao slabiji potez 1. Sh5-g3, a mogao je tempo s konjem uložiti u **stvaranje dvostruke pretnje,** tihe, ali neobranjive. Pravi hod je bio naime: **1. Sh5-f6+!** što iznudjuje **1.... g7×f6** i sad slijedi **2. e5×f6,** hod, koji gura u poziciju dva tempa u korist bijeloga. Jedan tempo predstavljen je otvaranjem diagonale d6-g3 bijeloj dami, uslijed čega nastaje pretnja 3. Dd6-g3+ itd., a drugi pak preseljenjem bijelog pješaka s e5 na f6, gdje on nadzire polja e7 i g7 i stvara drugu pretnju 3. Dd6×f8+, te 4. Td1-d8 mat. Crni ne bi mogao obe pretnje parirati, morao bi kapitulirati. Na oko tihi hod 2. e5×f6 u stvari je ulio dva tempa u bijelu postavu i to je ono, što u narednom hodu odlučuje. Pazite dobro na takove hodove, koji spremaju u poziciju **tempo za budućnost.**

Kod kombiniranja važan je često još jedan faktor vremenske naravi, naime **redoslijed poteza.** Obično se red poteza nameće sam od sebe, ali ima slučajeva, gdje je težište rješenja baš u uočavanju ispravnog redoslijeda izvjesnih poteza, koji su za kombinaciju potrebni.

Na pr. u **poz. br. 65** crni na potezu ima ideju žrtve topa na h2 s narednom odlukom na h-liniji. Ali nakon 1.... Th8×h2+ 2. Kh1×h2 Dd8-

Poz. br. 65.



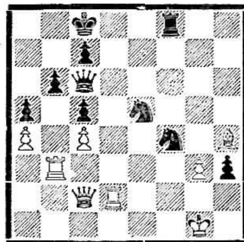
h8+ cijela se ideja razbija na odgovoru 3. Df4-h4. Trebalo bi dakle bijeloj dami uzeti polje h4, u koju svrhu crni ima hod g6-g5. Ali na 1.... g6-g5 igra bijeli 2. Df4-d2 i sad na Th8×h2+ uzima na h2 damom, a ne kraljem. Potrebno je dakle provesti i g6-g5 i Th8×h2, ali u ispravnom redoslijedu: **1.... Th8×h2+ 2. Kh1×h2** i sad **2.... g6-g5** i crni dobiva, jer na **3. Df4-d2** slijedi **3.... Dd8-h8+ 4. Kh2-g2 Dd8-h3+ 5. Kg2-f3 Lc8-g4 mat.**

## Složene kombinacije

Kombinacije u šahovskim partijama većinom su složene naravi. Složene su iz više kombinacionih elemenata, koji se mogu nizati jedan za drugim, tako da svaki hod niza unosi po jedan elemenat, ali može ići i tako, da pojedini hodovi izazivaju po dva ili više elemenata odjednom.

U **poz. br. 66** iz partije Bogoljubov-Monticelli (San Remo 1930) crni na potezu ostvaruje redom svakim hodom po jedan kombinacioni

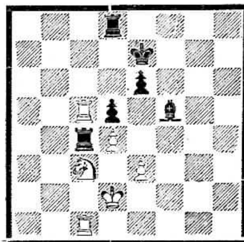
Poz. br. 66.



elemenat: **1.... Sf4-e2+** (otvara liniju topu f8) **2. Td2×e2 Tf8-f1+** (dirigira bijelog K na f1) **3. Kg1×f1 Dc6-h1+** (oduzima općenito bijelom kralju gibivost) **4. Kf1-f2 Se5-g4 mat.**

U **poz. br. 67** bijeli vuče **1. Sc3×d5+** i tako jednim po-

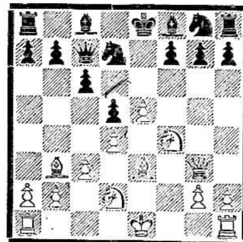
Poz. br. 67.





tezom ostvaruje dva elementa: otvara liniju svom topu sa c1 na c4, a ujedno otklanja crnog pješaka od obrane polja f5. Iznudjeno je **1.... e6×d5**, pa slijedi **2. Tc1×c4 d5×c4 3. Tc5×f5** i bijeli dobiva.

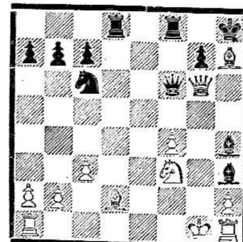
Poz. br. 68.



U **poz. br. 68** bijeli vuče **1. e5-e6,** da bi spremio otvaranje diagonale g3-c7 i ujedno otklonio crnog pješaka f7 od obrane polja g6. Slijedi **1.... f7×e6 2. Sf4-g6!**, što otvara rečenu diagonalu uz napad na Th8. Crni svakako gubi kvalitetu; na 2.... Lf8-d6 slijedi 3. Dg3-h3, a na 2.... Dc7×g3 dolazi složenost kombinacije do vrhunca, jer bijeli s 3. h2×g3 otvara h-liniju topu, koji sad preuzima na se posao vezivanja crnog Ph7.

**Poz. br. 69** nastala je u partiji Marshall - Soldatenkov (New-York 1928). Crni na potezu dobio je ovako: **1.... Td8×d2 2. Sf3×d2 Sc6-d4**

Poz. br. 69.



(prijeti mat konjem na e2) **3. Dg6-h5 Df6-g5+!** i bijeli je predao, jer na 4. f4×g5 slijedi mat lovcem na f2, a na 4. Dh5×g5 mat konjem na e2.

Raznovrsni otkloni nastupaju u ovoj kombinaciji hrpimice sve do zaključne pointe.

## Psihologija kombiniranja

Prostorno-vremenska teorija kombinacije, koja nas upućuje na elemente i tempo kao osnovne faktore, temeljna je, ali nije jedina. Šah se može posmatrati s različitih gledišta, a napose se njegova teorija može raznoliko postaviti. Vrlo važan i do sada slabo obradjen aspekt šaha je njegova psihologija. Šah igraju dvije stranke, koje misle, dakle obavljaju duševni rad, koji pak ima svoje posebne zakone. Za potpuno pojimanje

svega zbivanja čovječji bi mozak morao biti organiziran kao matematički aparat, čovjek bi morao misliti u t. zv. diferencijalnim jednadžbama. U stvari on misli posve nematematički, dijelom i nelogički, a osnovnu strukturu mišljenja tvore izvjesne predodžbe, koje vuku svoje porijeklo iz tamnih prethistorijskih epoha. Kod šahovanja je ljudsko mišljenje nezavisnije od prošlosti, s kojom nas u životu veže već sam jezik, ali i kod šaha ne misle igrači na matematički način, ne raščinjaju svaki potez na elemente, nego se pomažu obiljem praktičnih mnemotehničkih pomagala.

Nekoć se je i kod najvećih igrača misaoni proces kod šahovanja svodio na iskorišćavanje upamćenih varijanata i tipičnih pozicija, dok je sve ostalo bila »inspiracija«. Šahovski majstori današnjice daleko su odmakli ispred svojih preteča; oni misle logično i ekonomično. Pamte bitno, općenito, a razradjuju to znanje od poteza do poteza na način, koji varira prema poziciji na tabli i prema individualnosti igrača. U nekim situacijama dostaje brz pregled i uzdanje u t. zv. poziciono čuvstvo, u drugim je težište u izračunavanju najvažnijih varijanata, u trećim odlučuje sinteza, naime zamišljanje nekog cilja i ocjena putova, kojim se taj cilj može postići, a u nekim pozicijama, konačno, predstavlja psihološki sud o vjerojatnim namjerama protivnika najizgledniji put k uspjehu. Složen je način mišljenja kod suvremenih majstora i mnogo još predrasuda i zabluda sadržava, ali se ipak može reći, da misaoni procesi kod suvremenih velikih igrača spadaju medju znanstveno najčišće tipove mišljenja današnjice.

Psihologija šaha može se podijeliti na dvije grupe. U prvu spada sve ono što se tiče samo vlastitog načina mišljenja, a u drugoj se uzima obzir i na protivnika.

Glavna uputa za šahovsko razmišljanje jest, da ono mora biti **logično i ekonomično.** Fantaziji se može pustiti maha, ali je valja uvijek krotiti krutom logikom, da se ne bi zastranilo. Sušta logika ipak ne može dati uvijek uspjeh, jer je vrijeme razmišljanja ograničeno, pa nijedan igrač ne stigne sve mogućnosti na tabli logično ispitati. Tu pomaže ekonomija ili štedljivost u mišljenju, za koju ima silaset regulativa. Valja na pr. steći vještinu prosudjivanja, o čemu treba u pojedinim vrstama pozicija razmišljati. Općenito se može reći, da većina suvremenih jakih igrača teži pojnaprije jačanju pozicije, a pri tom kombinacione mogućnosti stalno prati i nadzire To je jedan od najekonomićnijih načina šahovanja, ali iziskuje dublje poznavanje pozicione igre. Za ekonomiju mišljenja vrlo su važna praktična pomagala, većinom iskustva o pojedinim korisnim ili opasnim formacijama figura i pješaka. Za kombinacionu igru takove formacije predstavljaju obično **motiv** igre, tako reći praktični cilj, kojem se teži. Motiv za kombinaciju može dati na pr. zamišljaj neke **matne slike** oko protivničkog kralja, koja se u poziciji može već kriti u prvim obrisima. Nadalje je za kombiniranje često odlično pomagalo poznavanje baterija, zatim različitih tipova vezivanja, geometrijskih položaja i tako dalje.

Šahovska psihologija u užem smislu počinje, kad se uzima u obzir i protivnika, odnosno ono što on vjerojatno može misliti. I tu postoji osnovni ekonomički princip, koji kaže, da u pravilu **ne valja činiti poteze, koji u daljnjem toku partije od nas traže veći duševni rad, nego od protivnika.** Izuzetak čine naravno one pozicije, gdje inače ne ide, ili gdje već vidimo uspješan plan, pa je tu svejedno, šta će i koliko će tu protivnik razmišljati. Za sve ostale pozicije traži od nas rečeni princip da činimo što **višestranije** poteze, t. j. koji nas **ne obvezuju,** nego nam ostavljaju slobodu za što veći broj poznijih planova. Mi možemo pače imati već neki plan, ali njegova priprema neka bude što neprozirnija, kako bi protivnik pri ispitivanju pozicije morao računati sa što više opasnosti.

Drugi jedan princip psihološkog šahovanja upućuje nas da vodimo igru smjerom, koji **najmanje odgovara raspoloženju ili sposobnostima protivnika.** Protivniku na pr., koji voli da žrtvuje suprotstavit ćemo solidnu igru, dok ćemo protiv onoga, za koga znamo, da je slab u obrani, radije povesti napad. Nadalje ćemo prema igraču, koji izbjegava stalno remis, igrati spokojno ne mareć za niveliranje pozicije, a igraču, koji voli da mijenja, namještat ćemo takove prilike za izmjenu, koje će našu poziciju pojačati.

Najvažniji dio šahovske psihologije je ipak u **razabiranju**

**planova** ili volje protivnika. Protivnika valja — kako se kaže — pročitati i onda vlastitu igru udesiti tako, da planovi i namjere takmaca ostanu neuspješne. Kod tog posla valja se kaniti svakog podcijenjivanja protivnika, pretpostavljajući na pr., da on neku kombinaciju ne će vidjeti, ili da će upasti u neku plitku zamku, koju mu možemo staviti. Površna ocjena protivnikove snage, ili njegovih namjera, ispada obično kao nesmotrenost, a ne kao psihologija. Psihološka igra traži naime puno uživljavanje u protivnikovu poziciju, a ako se napose radi o slučajevima, gdje protivnikove figure stoje agresivno, tako da moramo misliti na obranu, onda je potrebna posebna **vještina psihičkog podredjivanja** u strpljivom i mukotrpnom udešavanju obrane.

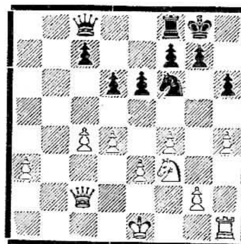
Primjena psihologije u šahu nije dakle laka stvar. Tu se traži vještina i objektivnost, a često i znatan trud. Iz primjera, koji slijede upoznat ćete najobičnije tipove kombinacija, kod kojih je neki psihološki faktor po srijedi.

Na kraju samo još jedno upozorenje za nadobudne šahiste: pokušaji rastresavanja protivnika pomoću raznih gesta, kreveljenja, upadica itd. nisu nikakva psihologija, nego naprosto **neuljudnost**, koja se često kažnjava sama. Jer iskusan protivnik reagirat će na ovakove metode još većom koncentracijom u igri, pa će rastresen biti na kraju samo igrač, koji te metode upotrebljava.

## Zamke

Ima ljudi, koji misle da je psihologija samo učena riječ za prevaru. Postanu li takovi mudrijaši kojim slučajem šahisti, oni će zacijelo mnogo cijeniti šahovske **zamke** (stupice, klopke), smatrajuć, da je u njima sva šahovska psihologija. To je naravno zabluda, i najnepouzdaniji oblik psihološkog šahovanja. Sama riječ zamka sadržava taj smiso, da onaj, kojemu se zamka stavlja može, ali ne mora u nju pasti. I tu se sad pita, šta onda, ako protivnik prozre zamku i obidje je? Da li smo u takovom slučaju popravili ili pogoršali vlastitu situaciju? Ako smo je popravili, onda smisao našeg hoda u opće nije bila zamka, nego polučeno popravljanje pozicije, ali ako smo je pogoršali — makar samo za jedan tempo —, onda je stavljanje zamke bila greška. Ima slučajeva, gdje u stavljanje zamke ništa ne »ulažemo«, gdje protivnik nema nikakove koristi od obilaženja zamke. Takova »besplatna zamka« nije za kuditi, a i veliki majstori mame ponekad svoje protivnike u takove klopke. Ali zamke, kod kojih možete izgubiti važan tempo, ili materijal, ne valja stavljati, osim u posve beznadnim pozicijama.

**Poz. br. 70.**

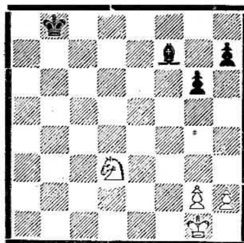


U **poz. br. 70** bijeli je smislio zamku povukavši **1. Sf3-g5?** Ovaj je hod tipičan primjer zamke, koja obrće poziciju u prilog crnih. Jedino, ako se crni zaleti i vuče **1. ... h6×g5?**, onda je zamka upalila, jer bijeli odgovara **2. h4×g5** i napada crnog S, otvarajuć ujedno h-liniju. Crni konj ne smije micati, jer inače bijela dama daje mat na h7. Crni dakle gubi konja, a bijeli je lako došao do otvaranja h-linije. To bi bio rezultat, kad bi crni upao u stupicu. Ali ako crni vuče **1. ... Dc8-a8!**, šta onda? Bijeli sa svojim potezom nije zapravo ništa zaprijetio, nego je samo ponudio crnome, da napravi grešku. A crni to ignorira i prosto napada svojom damom bijelog pješaka a3. I još nešto: on sad prijeti doista prihvatiti ponudjenu žrtvu, jer ako bijeli vuče štagod (na pr. 2. a3-a4), crni će igrati **2. ... h6×g5 3. h4×g5 Da8-e4** i zadržati figuru više bez opasnosti. Doista ova zamka je bila nevaljala; sad bijeli vidi, da mora konjem natrag, a kad povuče 2. Sg5-f3 crna će dama uzeti na a3 i crni će stajati već nešto bolje. Je li to bijelome bilo nužno, da izgubi dva tempa (to je točan račun), a po tom i pješaka samo radi slabog izgleda, da crni uleti? Nije. Ta bijeli je (mjesto 1. Sf3-g5?) mogao na naravan način zaigrati na pr. **1. 0-0** i u narednom hodu lijepo **2. Tf1-a1**, pa onda naprijed s a-pješakom, koji uz normalnu igru obećava pobjedu u partiji.

Opisana zamka skupo je stala bijeloga, ali rekli smo, da ima i »besplatnih« stupica, pa sad da vidimo koji primjer.

U **poz. br. 71** bijeli vuče **1. Sd3-e5**, a crni računa ovako:

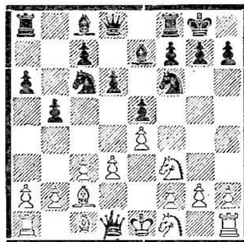
**Poz. br. 71.**



on cilja valjda na Se5 - d7+, pa onda konjem na f8 da napadne moga h-pješaka, koji ne bi smio naprijed, da ne izgubim g-pješaka. Crni može tu opasnost u klici ugušiti i odgovoriti 1. . . . Lf7 - e6, t. j. u opće ne dozvoliti konju šah na d7. Ali crni vidi još nešto; on vidi da će bijeli nasjesti, ako dovede konja na f8 i zato ne vuče lovcem na e6, nego igra **1. . . . Lf7 - b3.** Uzmimo da je bijeli slab igrač i da se on pomami, pa zaigra: **2. Se5 - d7+ Kb8 - c7 3. Sd7-f8?** Šta će mu se dogoditi? Crni će vući prosto **3. . . . Lb3 - g8** i sad bijeli niti može gristi crne pješake, niti može s konjem van. Konj je uhvaćen, crni će ga potezima Kc7 - d6 - e7 napipati i osvojiti. Potez 1. . . . Lf7 - b3 sadržavao je dakle u sebi stupicu, u koju je bijeli pao. A da ju je u zadnji čas opazio i odustao od 3. Sd7-f8?, što bi onda bilo? Ništa, pozicija bi ostala nepromijenjena, partija bi svršila neodlučno. Potez 1. . . . Lf7 - b3, koji je stavljao zamku, nije crnoga ništa koštao, zamka je bila »besplatna«.

Sad još dva primjera besplatnih zamki: u **poz. br. 72** crni je na hodu i čini naravan i korektan potez **1. . . . Sf6 - h5** (koji na pr. može biti uvod u

**Poz. br. 72.**

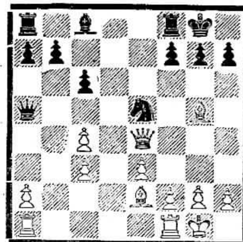


plan g7 - g6, pa Sh5 - g7 i f7 - f5), a taj potez ima u sebi otrova, sadrži zamku. Bijeli se naime može pomamiti za pješakom i vući: **2. Sf3×e5? Se6×e5 3. Dd1×h5.** Dobio je doista pješaka, ali je izgubio damu! Crni vuče naime **3. . . . Le8 - g4** i bijela je dama uhvaćena, pala je u klopku . . .

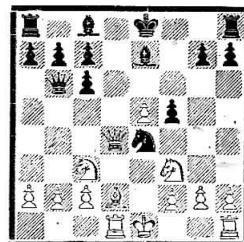
U **poz. br. 73** iz jedne partije Grünfeld-Tartakower crni je na potezu igrao **1. . . . f7-f6.** Potez je zdrav i ne košta ništa crnoga, jer se na ispravan



**Poz. br. 73.**



**Poz. br. 74.**



odgovor bijeloga, naime na 2. Lg5 - h4, ne vidi nikakovo pogoršanje crne pozicije. Ali bijeli je pao u stupicu, vukao je **2. Lg5 - f4?,** kojim je hodom prekinuo vezu izmedju polja f5 i f3 na f-liniji. Crni to iskorišćuje ovako: **2. . . . Lc8-f5!** i sad bi na 3. De4×f5 slijedilo Se5 - f3+, pa bi bijeli izgubio damu. U partiji je bilo igrano **3. De4 - d4 Ta8 - d8** i crni je osvojio i u ovoj varijanti bijelu damu. Ovakovim zamkama naravno nema prigovora!

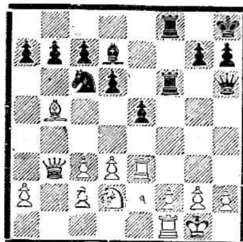
Ima slučajeva, gdje je zamka tako skrivena, da je vrijedi postaviti slabijem protivniku, ako hod, koji zamku stavlja nije bitno slabiji od objektivno najboljeg hoda na tabli. Primjer nam daje **poz. br. 74** iz jedne partije autorove. Objektivno najbolji kod bijeloga je tu valjda 1. Ld2 - c1, ali on vidi, da potezom **1. Sc3-e2,** koji je samo za malenkost slabiji, može protivniku postaviti djavolsku klopku. Zato se bijeli odlučuje za rečeni hod konjem i uspijeva, jer crni pada u klopku. Partija je tekla ovako:

**1. Sc3 - e2 Le7 - c5? 2. Dd4-d8+! Ke8×d8 3. Ld2 - g5+** (baterija u akciji!) **Kd8 - e8 4. Td1 - d8+ Ke8 - f7 5. e5 - e6+ Kf7×e6** (i na ostale hodove slijedi matiranje) **6. Se2-f4+ Ke6 - f7 7. Sf3 - e5 mat.**

## Uplitanje protuigre

Ima slučajeva, gdje dobar igrač vidi zamku, koju mu je protivnik stavio i ipak se upušta u nju. Naravno zato, jer gleda još par poteza dalje od protivnika i vidi, kako će se taj u vlastitoj stupici uloviti. Eto na pr. **poz. br. 75** iz partije Weenink-Kostić (London 1927) , gdje je bijeli na hodu igrao **1. Tf1 - e1?** Naš velemajstor upustio se je u tu

Poz. br. 75.



zamku, on je u nju **upleo** točno sračunatu protuigru: **1. . . Tf6×f2!** **2. Se2 - f3** (to je bila ideja bijeloga, on je zatvorio crnog topa i sad Kostić doista daje kvalitet) **2. . . . Tf8×f3** **3. Te3×f3 Tf2×f3 4. g2×f3 Dh6 - d2!** Bijeli top na e1 je ugrožen, a ne smije vući, jer crni prijeti još i Ld7 - h3, što bi vodilo do mata. Bijeli je izigrao još jedan adut: **5. Db3 - f7**, što prijeti mat na f8 i osim toga napada crnog Ld7. Ali Kostić je i to imao u računu: **5. . . . Dd2×e1+** **6. Kg1 - g2 De1 - d2+ 7. Kg2-h1 Dd2 - c1+ 8. Kh1 - g2** (mora na g-liniju!) **Dc1 - g5+** i crni u narednom hodu vuče damom na d8, brani mat i lovca i dobiva partiju!

Uplitanje točno sračunate protuigre u neki plan ili kombinaciju protivnika vrlo je zahvalna tema psihološkog šaha. Pretpostavka je tu naravno, da ideja protivnika ima — kako se kaže — neku rupu, da nije korektna. Tu rupu treba pronaći, a onda spremiti protuigru, da bi se postigao uspjeh.

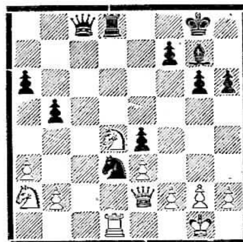
### Pointa na kraju

Pointu ili oštricu neke kombinacije tvori onaj hod, na kojem je težište ideje. Po naravi stvari je takov hod često skriven i zato vidjeti na šahovnici unaprijed neku kombinaciju znači obično toliko koliko vidjeti hod, koji nosi pointu. Ako je pointa već u uvodnom potezu kombinacije, onda je lakše opaziti je, dok su naprotiv kombinacije s pointom na kraju dosta teške. Pogotovo, ako je taj potez na kraju još i **tihi potez**, naime takav, koji ne daje ni šah, niti uzima neku protivničku figuru. Takove kombinacije imadu nesumnjivo i psihološko značenje, one su u neku ruku zamke višega reda.

U **poz. br. 76** iz partije Grünfeld-Aljehin (Karlovy vary 1923) crni je smišljeno ušao u ovu situaciju, gdje bi bijeli na potezu morao zapravo igrati 1. Sa2 - e3, pa bi stajao tek nešto slabije. Ali tu postoji i agresivniji hod **1. f2 - f3?** i taj je hod bijeli u zao čas po se igrao. Slijedilo je: **1. . . .**



Poz. br. 76.



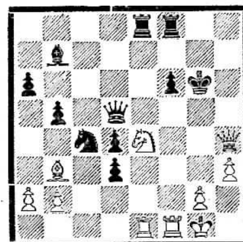
**Td8×d4 2. f3×e4** (ili 2. e3×d4 Lg7×d4+ 3. Kg1 - f1 Sd3-f4 i crni dobiva) **2. . . . Sd3-f4!** **3. e3×f4.** Sve ovo je i bijeli vidio i računao sada samo sa 3. . . . Td4×d1+, što mu ne bi bilo opasno. Ali sad slijedi nešto drugo, naime pointa na kraju, s kojom bijeli nije računao: **3. . . . Dc8 - c4!!** To je dvojni napad na bijelu D i S i kakogod bijeli vuče, on gubi figuru. U partiji je slijedilo: **4. De2×c4 Td4×d1+ 5. Dc4-f1 Lg7 - d4+** i bijeli je predao.

### Prividno jaki hod

Tihi hod može ponekad biti vrlo jak, a na oko silni hod zapravo slab. I vrlo iskusnim igračima teško je gdjekad oteti se privlačnoj moći nekog prividno silnog poteza, koji u prvi čas djeluje kao granata, a kad se pogleda malo bolje, onda se vidi, da cilj nije bio pogodjen. Iskusni igrači naučili su sumnjati u neke odviše burne poteze i njihove sumnje sjećaju nas na one u dubljih mislilaca, koji u mnogim uvriježenim shvatanjima otkrivaju puke predrasude.

U vezi s gornjim izlaganjima početnik neka pripazi naročito kad daje šah protivničkom kralju. Šah može biti jak hod, ali vrlo često izgled vara, pa davanje šaha ispada kao greška. I više šahova u seriji može dati slab rezultat, ili ispustiti gotov dobitak, koji se je dao postići na pr. nekim tihim hodom. Davanje šaha mora imati svoj smisao, a nepotrebne šahove valja izbjegavati.

Poz. br. 77.



**Poz. br. 77** neobično je poučna. Nastala je u partiji Schlechter-Leonhardt (San Sebastian 1912). Bijeli na potezu nije se mogao oteti privlačnoj moći **prividno silnog hoda 1. Tf1×f6+?** On je vu-

kao taj hod i nakon 1. . . . **Tf8×f6 2. Dh4×f6+ Kg6 - h7** rasplinuo mu se je napad. Tu ne ide sad 3. Se4 - g5+ zbog 3. . . . Dd5×g5! 4. Df6×g5 Te8×e1+ i crni dolazi do odlučne riječi. Bijeli se je zato zadovoljio remizom, vukao je **3. Df6 - h4+** i držao vječni šah.

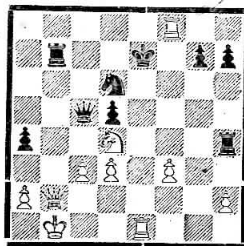
Mjesto hoda 1. Tf1×f6+? bijeli je imao hod **1. Dh4 - g3+!**, koji daje sigurnu pobjedu. Na 1. . . . Kg6 - f7 odlučuje 2. Tf1×f6+ Kf7 - e7 3. Dg3 - c7+ itd., na 1. . . . Kg6-h5 dobiva 2. Lb3 - d1+, na 1. . . . Kg6 - h6 vodi 2. Tf1 - f4! do pobjede, a na 1. . . . Kg6-h7 je uspjeh bijeloga nakon 2. Tf1×f6 osiguran.

### Kriza

U psihologiju kombinacija spada i vještina u uočavanju krize, t. j. onoga časka u partiji, u kojem pada neka važna odluka. Kritičan je na pr. čas u partiji kad napadač »ispuca« sve rutinske agresivne poteze i treba da se odluči na silovitu daljnju agresiju putem žrtvovanja, ili na sustavno povlačenje iz napada u obranu. Kriza je najosjetljiviji dio partije. Tu jedan dobar hod može popraviti efekat niza prediducih mlakih poteza, a jedan slab hod može stubokom obrnuti tok igre u korist protivnika.

Potanko opisivanje krize ne spada u uputu, koja se daje početniku, ali jednu praktičnu stvar moram ipak izložiti. To je staro iskustvo, da **u krizi ugroženoj stranci pomažu često neočekivani potezi, pronadjeni tako reći u očaju.** Jakom pritisku suprotstavlja se jak otpor, a velikoj opasnosti oštra pronicavost. To je iskustvo iz života, koje važi i u šahu. U času krize u partiji kao da se budi genij pravde i nosi spas junaku, koji se je srčano borio. Tu treba imati smisla za skrivenosti šaha, treba pronalaziti i pronaći hod, koji spašava.

**Poz. br. 78.**



**Pozicija br. 78** prost je primjer krize u kombinaciji. Nastala je u partiji Panov-Botvinik (Moskva 1940). Bijeli je dao šah topom na e1 i stavio pobjedu crnoga u pitanje. Na

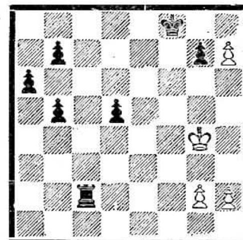


1. . . . Ke7×f8 bijeli bi se s 2. Sd4 - e6+, te 3. Se6×c5 unaprijed odštetio za gubitak vlastite dame i zadržao ravnopravnu igru. Na 1. . . . Ke7-d7 pak bijeli ima potez 2. Tf8 - f7+!, kojim iznudjuje izmjenu topa b7 i zadržava napad. Ali crni ima još jedan hod, **posljednji mogući hod**, naime **1. . . . Th4 - e4!** i taj hod dobiva partiju: **2. f3×e4 Tb7×b2+ 3. Kb1×b2 Dc5 - b6+ 4. Kb2 - c2 Ke7×f8 itd.**

### Logika kod kombiniranja

Izvedena do kraja i u cjelini shvaćena kombinacija ispada kao sušta logika. Sve postaje jasno, sve dolazi u uzročnu vezu. Očekivali bi stoga, da će i samo iznalaženje kombinacije biti mahom prožeto logikom, ali nas iskustvo uči, da su duševni procesi kod kombiniranja samo djelomično čisto logične naravi. Različite predodžbe, motivi i iskustva, sve to previre u glavi kombinatora podjarivano moćnim valovima fantazije. Logična nit kida se uvijek i na novo i igrač na kraju čini možda svoj potez slijedeć više neki impulz, nego logiku, ili pak logičnim putem samo provjerava ideje, koje mu je darovala mašta. Pa ipak je logika kod kombiniranja vrlo važna iako nije jedina odlučna. Napose ima pozicija, gdje se zadatak doista najsigurnije i najbrže rješava sustavnim nizanjem logičnih zaključaka. Mahom su to pozicije s nevelikim brojem oštro izraženih mogućnosti, kakve su na pr. većinom konačnice. Tu logika vodi putem sinteze i do najsmionijih ideja brže i bolje od fantazije. Njegujte stoga logično zaključivanje u šahu, pa ćete naići na slučajeve, gdje će Vas logika obilno pomoći.

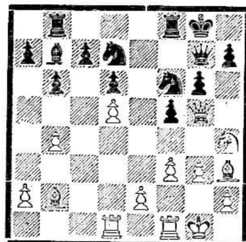
**Poz. br. 79.**



Kao primjer za logično iznalaženje pravog poteza neka posluži **poz. br. 79** iz partije Lasker-Loman. Crni na potezu stoji pred zadatkom da omete pretnju h7 - h8D+, jer ako bijeli dodje do dame, onda crni ima samo neki izgled na remis, a ne više na pobjedu. Pokušaj 1. . . . Tc2×g2+? razbija se na 2. Kg4 - h3, pa ostaje kao glavno pitanje:

može li se crni K približiti bijelom pješaku prije nego on udje u damu. Fantazija bi zabacila ovakovo pitanje, ali logika je smionija od fantazije, ona traži — i mora tražiti — odgovor i na takova pitanja I nalazi ga, pa kaže: ako crni g-pješak pokroči sa šahom na g5, onda crni K dobiva tempo da stane na ispražnjeno polje g7. Da bi potez g7-g5+ bio moguć, mora crni K stajati na pr. na h4. Na potonje ga polje valja uputiti ili dirigirati, a to doista nije nemoguće. Evo rješenja: 1. ... **Tc2 - c4+ 2. Kg4-g5 Tc4 - h4! 3. Kg5×h4 g7-g5+** i bijeli K stupa u narednom hodu na g7, crni dobiva partiju!

**Poz. br. 80.**



Preigravanjem nekih majstorskih partija može se lijepo naslućivati, kojim je putem išao misaoni proces. Uzmimo na pr. **poz. br. 80** iz partije Aljehin-Alexander (Nottingham 1936). Šta je tu bijeli na potezu prvo mogao opaziti? Valjda to, da na potez e2-e4 crni ne bi mogao uzeti s f5×e4, jer bi bijeli tad uzeo crnog konja d7 lovcem. Ali crni bi na 1. e2-e4 igrao 1. ... Sf6×e4, izložio svoju, ali napao i bijelu damu. Druga je mogućnost: 1. Lh3×f5 i sad, kad na g5 ne bi bilo bijele dame, bijeli bi na 1. ... g6×f5 vukao s uspjehom 2. Sh4×f5. Dakle u obe varijante bijela D na g5 samo smeta. Pošli smo od aktuelne pozicije kao **pomagala** i stvorili prvi zaključak **logičnim** putem. A sada dolazi na red **fantazija**, da preskoči logiku i potakne nas na rješenje: **1. e2 - e4! Sf6×e4. 2. Dg5 - c1!**, na što crni nema druge, nego **2. ... Se4 - f6.** To je duhovito: žrtva pješaka, da ne dobije tempo za premještanje bijele D s g5 na c1, dok je pozicija inače posve ista kao na početku. I sad ide sve u redu: **3. Lh3×f5 Kg8-h8** (na 3. ... g6×f5 4. Sh4×f5 crni bi očito izgubio damu). **4. Lf5-e6 Lb7-a6** i crni je nakon **5. Tf1-e1 Sd7-e5 6. f3-f4 Se5-d3 7. Td1×d3 La6×d3 8. g3-g4** predao.

Malo sama pozicija, malo logika, malo fantazija — to je izvrstan recept za proizvodnju kombinacija!



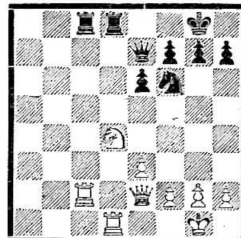
**Motiv**

Šahovski planovi ne nastaju proizvoljno. Oni su motivirani izvjesnim značajkama pozicije, koje tako reći potiču igrača na neki odredjeni plan. U pravilu motiv za plan ili kombinaciju daje postava protivničkih kamenova, osobito, ako je protivnik ne može bez štete po sebe brzo mijenjati. Izrazite motive za kombinacije daju takovi rasporedi kamenova na šahovnici, koji **već kriju bitne obrise** nekog mata ili dobitničke postave, pa treba poziciju samo malo izmijeniti — nešto dodati ili oduzeti, — da bi se polučio uspjeh. Takovi motivi bitno olakšavaju posao kombinatoru, pa predstavljaju stoga najvažnije praktično pomagalo kod kombiniranja.

Broj tipičnih motiva vrlo je velik, a vještina u uočavanju motiva stiče se iskustvom. Položaj protivničkog kralja često tvori dobar dio motiva, a ako je sama matna slika motiv, onda je cijelo težište motiva na situaciji oko kralja. I nezaštićen položaj neke protivničke figure služi često kao motiv.

**Poz. br. 81** daje jedan od najjednostavnijih motiva. Bijeli na potezu vuče **1. Sd4-c6**,

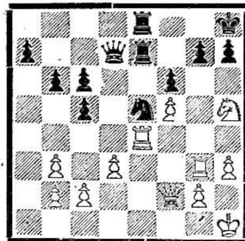
**Poz. br. 81.**



a crni odgovara naravno **1. ... Td8×d1+** i sad nakon **2. De2×d1 De7-e8** (ili bilo koji potez dame) slijedi **3. Sc6-e7+** i bijeli u svakom slučaju dobiva kvalitet, t. j. topa za konja. Motiv za ovu malu kombinaciju bila je pozicija crnog K u vezi s onom T na c8. Bijeli je tu morao samo konja dovesti na e7 sa šahom, ali važno je bilo i to, da crni nije imao prilike, da izmjenom topova na c-liniji izmakne. Kod igre po nekom motivu valja u opće paziti na **održanje motivne postave.**

U **poz. br. 82** iz partije Tartakover-Rubinstein (Moskva 1925) bijeli je na duhovit način uočio motiv za kombinaciju u vezivanju koje vrši bijeli T na e-liniji. Na oko je crni na toj liniji čvrst kao granit, ali bijeli dokazuje, da on može primjenom kombinacionih elemenata od poteza

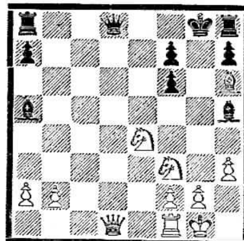
**Poz. br. 82.**



do poteza redom odstranjivati pomoćne snage crnoga na e-liniji, tako da na kraju ostane čisto djelovanje vezivanja, koje je dalo motiv za kombinaciju. Partija je tekla ovako: **1. Tg3×g7! Te7×g7** (otklon crnog T s e-linije i podgrizanje obrane polja f6) **2. Sh5×f6 Dd7-e7** (odstranjivanje pješaka f6, koji brani konja e5, taj mostobran crne pozicije) **3. Sf6×e8 De7×e8** (dirigiranje crne D na oslabljeno polje e8) **4. Df2-f4 Tg7-e7 5. f5-f6 Se5-g6** (bezuspješan pokušaj razvezivanja; na 5.... Te7-e6 dobiva 6. f6-f7) **6. Te4×e7 Sg6×e7 7. f6-f7** Crni predaje, jer na 7.... De8-f8 slijedi 8. Df5-f6 mat.

**Matne slike** su tipične matne postave, a daju odlične motive za kombinacije. U **poz. br. 83** na pr. matna je slika jasno vidljiva: treba samo otkloniti crnu D od obrane po-

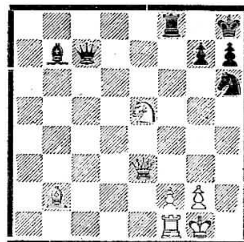
**Poz. br. 83.**



lja f6 i bijeli će konj na f6 dati mat. Ili treba još i drugim konjem ugroziti točku f6, pa je stvar gotova. Potonji način moguć je u ovoj poziciji: **1. Sf3-e5! Lh5×d1** (na 1.... f6×e5 2. Dd1×h5 f7-f5 3. Dd5×f5 bijeli će ubrzo matirati) **2. Se5-d7!** i crni nema parade protiv pretnje matiranja na f6, matna slika ostvaruje se neminovno, ona triumfira nad materijom.

U **poz. br.** 84 bijeli na potezu ostvaruje matnu sliku ovako: **1. De3×h6** (otvaranje

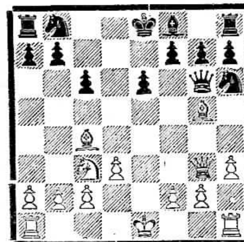
**Poz. br. 84.**



diagonale lovcu) **g7×h6 2. Se5-f7+ Kh8-g8 3. Sf7-h6** mat.

U **poz. br. 85** vidio je bijeli (Teichmann) konačnu matnu sliku i ta mu je dala motiv za

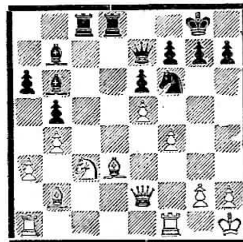
**Poz. br. 85.**



slijedeću kombinaciju: **1. Sc3-b5 c6×b5 2. Dg3×b8+! Ta8×b8 3. Le4×b5** mat.

Sjajan primjer dosljedne igre po motivu matne slike daje nam partija Rotlevi-Rubinstein (Lodz 1908), koja je zbog briljantne kombinacije Rubinsteinove dobila naziv »biser iz Lodza«. U kritičnom

**Poz. br. 86.**



stadiju te partije nastala je **poz. br. 86,** u kojoj crni u svojim lovcima vidi već gotove izvršitelje mata. Treba samo odstraniti bijelog pješaka sa d2 i ukloniti različite mogućnosti prekidanja diagonale b7-h1 sa strane bijeloga i bijeli je K mat. Igra crnoga, koji je na potezu, ide dakle samo za tim, da bijeloj postavi nešto oduzme i na tom putu može on žrtvovati povelik broj figura, samo naravno ne svoje lovce, kojima je namijenjena uloga egzekutora.

Igra je tekla ovako: **1.... Sf6-g4 2. Ld3-e4** (na 2. De2×g4 Td8×d3 3. Se3-d1 Tc8-c2 bijeli gubi brzo) **2.... De7-h4 3. g2-g3** (na 3. h2-h3 odlučuje isto 3.... Tc8×c3) **3.... Tc8×c3! 4. g3×h4** (ili 4. Le4×b7 Te3×g3 i crni dobiva) **4.... Td8-d2** (otklon bijele dame od obrane poljâ na diagonali b7-h1) **5. De2×d2 Lb7×e4+ 6. Dd2-g2 Tc3-h3!** Bijeli predaje, jer proti 7.... Th3×h2 mat nema parade.

## Kombinacije u različitim fazama partije

Poznato Vam je već, da šahovske partije imadu obično tri dijela ili faze: otvorenje, središnjicu ili konačnicu. Pita-

nje je dakle na mjestu, da li se kombinacije u tim pojedinim fazama po nečem razlikuju. Odgovor glasi: **razlikuju se u glavnom po motivima** i po nekim drugim vanjskim obilježjima, ali se ne razlikuju po osnovnim idejama, a napose su im posvud zajednički kombinacioni elementi.

Za kombinacije u konačnicama dao sam već niz primjera, dok će kombinacionoj stratvorenja biti posvećeno posebno poglavlje. Ovdje treba reći nešto samo još o dvim važnim područjima kombinacione igre, koja u središnjici imadu veliko značenje, a to su: **rohadni napad i obrana ispred kombinacija.**

## Rohadni napad

Posigurno ste već iskusili nevolje, koje snalaze igrača, koji je zakasnio s rohadom. Možda već imate i iskustvo, da je polje f2 u bijelom, a ono f7 u crnom taboru prije rohade nekako slabo. Nakon rohade, tog najčudnijeg hoda u šahu, Vaš je kralj mnogo sigurniji, a osim toga bolna točka f2 (odn. f7) dobro je okrpana kod rohade na malu stranu. Rohada preobrazuje tako reći poziciju, daje joj nove značajke, a naravno i nove motive za planiranje.

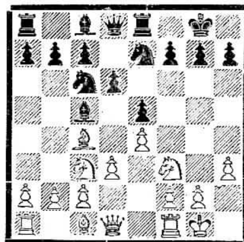
Glavni motivi, koje daje protivnikova rohada pletu se oko t. zv. rohadnog napada, t. j. agresije na kralja ili polja u njegovu susjedstvu. Nakon protivnikove rohade znamo naime konačno, gdje mu »kralj stanuje«, pa je tim odredjen i smjer za izgledni napad na nj. Budući da se kod takova napada ide za tim, da se dobije pod svoju vlast jedno ili više polja u okolini protivničkog kralja, da mu se tako reći u dvor pošalju oružani momci iz naše armije, govori se o napadu na rohadnu poziciju, ili kratko o rohadnom napadu.

Kod napada na malu (kratku) rohadu najčešće se ugrožava polje h2 (odnosno kod crnoga h7), a pored njega i polje g2 (g7). Kod velike (duge) rohade napad redovno uzima na nišan polja a2, b2 ili c2 (odn. a7, b7 ili c7). Napad na veliku rohadu ima dakle veći izbor ciljeva od onog na malu, pa je stoga onaj prvi opasniji od potonjeg. Bez posebnog razloga ne treba dakle rohirati na dugu stranu, kad se može lasno rohirati kratko.

Rohadni napad može se voditi figurama, ali i pješacima (t. zv. »bajonetni juriš«), a često je najbolji mješoviti način. Pješaci, koji napadaju rohadnu poziciju, imadu glavni zadatak, da je rastrgaju, ili da otvore neke linije. Figure pak treba da postignu vlast nad važnim poljima u okolini protivničkog kralja i da je do odlučnog časa zadrže. Upamtite, da je **vlast** nad tim poljima (na pr. nad poljem h7) važna, a ne njihovo zaposjedanje jurišnim figurama prije reda.

Najprostiji primjer rohadnog napada daje nam poz. br. 87. Bijeli vuče **1. Sf3-g5**, a

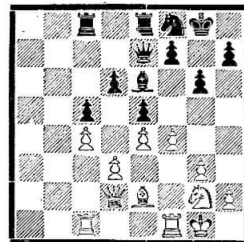
**Poz. br. 87.**



crni odgovara **Te8-f8.** Sad bijeli baca damu u borbu i napada istovremeno polja f7 i h7: **2. Dd1-h5 h7-h6 3. Sg5×f7.** Crni tu nema druge, nego **3. . . . Tf8×f7** i bijeli ostaje s viškom pješaka i kvalitete u dobitničkoj poziciji. Ovo je prost primjer rohadnog napada putem tipične finte.

U **poz. br. 88** vodi se napad ovako: **1. f4-f5 Le6-d7 2.**

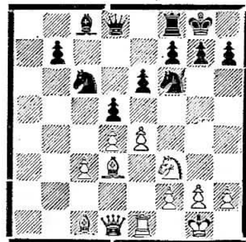
**Poz. br. 88.**



**f5-f6 De7-d8 3. Dd2-h6 Sf8-e6 4. Le2-g4** i sad crni proti pretnji 5. Lg4×e6, te 6. Dh6-g7 mat ima samo jedno očajničko sredstvo, naime, da na f6 žrtvuje svoju D za pješaka. Na ovom primjeru valja upamtiti nastup f-pješaka, koji se je na putu do f6 »hranio tempima« od napadanja crnih figura. Motiv je pak tu bila slabost polja g7 i h6 u okolini crnog K.

Najčešće se ipak vidi **napad na polje h7** (odnosno, ako crni napada, onda na h2), za

**Poz. br. 89.**



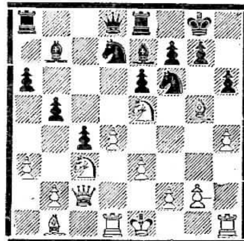
koji je napad **pozicija br. 89** nadasve tipična. Bijeli provodi najprije **1. e4-e5** i uklanja crnog S s f6, gdje on brani polje h7. Crni konj sad ima različite hodove, koji vode različitim fintama. Na e4 konj ne će ići da ne izgubi pješaka, na 1.... Sf6-g4 ide 2. Ld3×h7+ Kg8×h7 3. Sf3-g5+, te 4. Dd1×g4 i bijeli ostaje s pješakom više u napadu; slično na 1.... Sf6-h5 ide 2. Sf3-g5 g7-g6 3. Sg5×h7 Kg8×h7 4. Dd1×h5+. Sve to treba ostati u pamćenju, jer slične pozicije sa sličnim varijantama često dolaze na tabli. Ali sad idemo na glavnu varijantu, koja nastaje kad crni na **1. e4-e5** odgovori **1.... Sf6-d7**. Tu slijedi **tipična žrtva lovca na h7** **2. Ld3×h7+! Kg8×h7 3. Sf3-g5+**. Ako ovaj šah konjem nije u sličnoj poziciji moguć, onda žrtva na h7 obično ne valja. Tu su sad dvije podvarijante:

A] **3. ... Kh7-g8 4. Dd1-h5 Tf8-e8** (inače bijeli na h7 matira) **5. Dh5×f7+ Kg8-h8 6. Df7-h5+ Kh8-g8 7. Dh5-h7+ Kg8-f8 8. Dh7-h8+ Kf8-e7 9. Dh8×g7 mat.**

B] **3. ... Kh7-g6 4. Dd1-g4 f7-f5** (inače biva crni matiran ili gubi damu) **5. Dg4-g3** uzimanje na f6 e. p. ne valja zbog 5. ... Sd7×f6) **5. ... Dd8-e8** (na ostale poteze damom — a ona mora vući, da e otkriveni šah konjem ne osvoji — bijeli igra prosto 6. Dg3-h4 i polučuje mat) **6. Sg5×e6+ Kg6-f7** i bijeli dobiva na više načina. Na pr. i ovako: **7. Dg3×g7 Kf7×e6 8. Dg7-h6+Ke6-f7** (ili Ke6-e7 9. Lc1-g5+ itd.) **9. e5-e6+ Kf7-g8 10. Te1-e3 f5-f4 11. Te3-h3** s matom ili dobitkom dame.

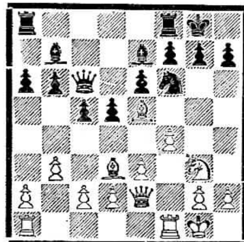
Primjer mješovitog rohadnog napada (figurama i pješacima) daje nam **poz. br. 90**, koja je nastala u partiji

**Poz. br. 90.**



Vuković — Vajda (Debrecin 1925.). Bijeli je tu igrao **1. Th1-h3!**, da bi imao mogućnost upotrijebiti topa na g-liniji i da bi po potrebi mogao i g-pješaka iskoristiti za napad. Bijeli je napad tu tako jak, da crni nema već dostatne obrane, a napose ne može crni uzeti lovca g5, jer u tom slučaju bijeli s h4×g5 otvara h-liniju i brzo odlučuje. Crni je vukao **1.... Sd7-f8**, pa je slijedilo **2. Lg5×h6 Sf6-h5** (na 2.... g7×h6 ide 3. Th3-g3+ i crni ne smije micati kralja zbog Se5×f7+, nego mora vući 3. ... Sf8-g6, na što bijeli brzo prodire) **3. Dc2-e2 g7-g6 4. g2-g4 Sh5-g7 5. h4-h5.** Tu moram malo stati, da Vas upozorim na drugu jaku stranu akcije rubnih pješaka u rohadnom napadu. U zgodnom času idu oni dalje naprijed i — kao u ovom slučaju — iznudjuju otvaranje topovske linije: **5. ... Le7-f6 6. h5×g6 Lf6×e5 7. g6×f7+ Kg8×f7 8. d4×e5** i bijeli je na kraju dobio partiju.

**Poz. br. 91.**



**Poz. br. 91** iz partije Lasker-Bauer (Amsterdam 1889) primjer je **dvostruke žrtve** figura, jedna na h7, a druge na g7 i to u svrhu akcije protiv izloženog crnog K na **h-** i **g-liniji.** Bijeli je na potezu igrao: **1. Sg3-h5 Sf6×h5 2. Ld3×h7+ Kg8×h7 3. De2×h5+ Kh7—g8** i sad slijedi druga žrtva: **4. Le5×g7! Kg8×g7 5. Dh5-g4+Kg7-h7 6. Tf1-f3 e6-e5 7. Tf3-h3+Dc6-h6 8. Th3×h6+Kh7×h7 9. Dg4-d7** i bijeli je po osvajanju još jedne crne figure dobio partiju.

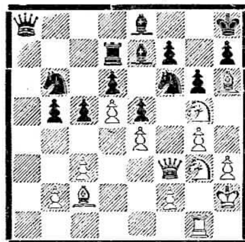
### Smišljanje obrane protiv kombinacija

Obrana je u šahu možda ponajteže poglavlje, a napose je teška obrana protiv kombinacija. Teškoća je tu ne samo u tome, da treba gledati — kako se kaže — za jedan potez dalje od protivnika, nego još više u nelagodnom osjećaju, koji podilazi igrača, koji svoje poteze mora stalno podvrgavati bilo volji protivnika, bilo ograničenim mogućnostima pozicije.

Obrana protiv kombinacija mora prije svega biti hladnokrvna, a zatim ekonomična. Valja najprije ispitati, koje su pretnje protivnika samo prividne, a koje su pak doista opasne. Ako pak protivnik ne prijeti ništa odmah, nego samo ima agresivnu poziciju,

onda valja smišljati neku akciju, da on posvema ne osili. Treba odbiti neke protivnikove jedinice na vrijeme, dok nije kasno. Takova preventivna obrana stvara često prekretnicu u partiji i donosi stranci, koja se je valjano obranila uspjeh.

Poz. br. 92.



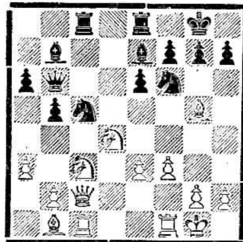
Primjer hladnokrvne obrane daje nam **poz. br. 92** iz partije dr. Bernstein — dr. Vidmar (Lenjingrad 1909). Crni na hodu odlučio je na radikalan način presjeći čvor. On je vukao **1. ... Sf6-g8!** i napadom na Lh6 prisilio bijeloga na akciju, koja će se nužno pokazati kao preuranjena. U partiji je bijeli zaigrao sad **2. Df3×f7,** koji je hod na oko vrlo jak, jer prijeti dva mata, a crni damu ne može tući lovcem zbog prigušenog mata, koji bi mu dao bijeli konj. Ali crni je sve to točno sračunao i nastavio: **2. ... Le7-f6! 3. Df7-f8 Td7-e7!** i sad su odjednom pretnje bijeloga otupile. a dami mu nema spasa ispred crne grožnje Sb6-d7. Nakon . **Sg5-e6 Sb6-d7 5. Df8×e7 Sg8×e7 6. g4-g5 Se7-g8** bijeli je predao partiju.

Kod poteza 1. ... Sf6-g8! crni je morao proračunati još slijedeću varijantu: 2. Sg3-f5 g6×f5 (iznudjeno) 3. Df3×f5 Sg8-f6 4. Lh6-f8 Da8-d8 i bijeli je napad odbijen.

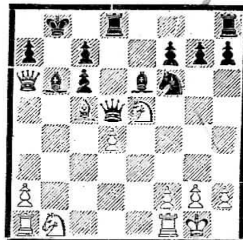
U obrani je vrlo važna **ekonomija** ili štedljivost. Ako možemo zadatak obrane riješiti kako valja pomoću manjeg broja vlastitih kamenova, onda je takova ekonomična obrana na mjestu, pa će nam ostali kamenovi ostati slobodni za eventualnu akciju na drugom mjestu. Najviši stupanj ekonomične obrane predstavlja **automatska obrana,** gdje se ugrožene jedinice tako reći same brane vještim hodovima, pa dovlačenje drugih figura u obranu uopće otpada. Primjer takove obrane, a ujedno primjer **solidne rohadne pozicije,** daje nam tok partije Bogoljubov-Réti (Karlovy vary 1923) počevši od **pozicije br. 93** dalje. Tu je crni na potezu vukao **1. ... h7-h6,** pa je slijedilo **2. Lg5×f6 Le7×f6 3. Dc2-**



Poz. br. 93.



Poz. br. 94.



**h7+ Kg8-f8** (crni se K brani sam bijegom; na 4. Dh7-h8+ Kf8-e7 crni je K siguran, a napadnuta je bijela dama) **4. Tc1-d1 Te8-d8 5. Kg1-h1 Kf8-e7 6. Sc3-e2 Td8-h8 7. Dh7-c2 a6-a5** i crni dolazi već do inicijative — list se je okrenuo u njegovu korist kao nagrada za uspješnu ekonomičnu obranu.

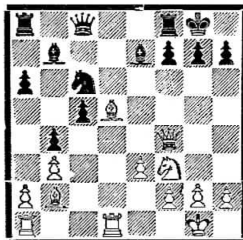
U pozicijama, gdje protivnik ima materijalni manjak, ali je zato napad na njegovoj strani, ne treba nikad biti škrt, nego uvijek **spreman vratiti materijal,** da bi nastala **povoljnija konačnica** za nas. To je vrlo važna maksima za vodjenje obrane, korisna i psihološki, jer protivnik, kojemu se je napad rasplinuo, osjeća nekako, da smo mu slomili volju i često igra slabije.

Uzmimo na pr. **poz. br. 94** iz partije Čigorin - Steinitz (Hastings 1895). Tu crni na potezu mora računati s moćnim potezom bijeloga Sb1-c3, mora se othrvati protivniku prije nego taj ne osili. Crni je dakle igrao: **1. ... Sf6-d7 2. Sb1-c3 Sd7×c5** pa je slijedilo: **3. Da6-e2 Dd5-d6 4. d4×c5 Dd6×c5 5. Sc3-a4.** Sad crni ima dva pješaka više, ali on taj stečeni plijen u tako opasnoj poziciji ne drži grčevito, nego naprotiv traži i nalazi način da ga se riješi uz cijenu povoljne konačnice. Steinitz igra tu naime **5. ... Dc5-b5** i nakon **6. De2×b5 c6×b5 7. Sa4×b6 a7×b6 8. Se5-c6+ Kb8-b7 9. Sc6×d8+ Th8×d8** ispada, da on ima dva pješaka za kvalitetu, dakle samo materijalnu ravnotežu. Ali Čigorinov napad je nestao, a konačnica je nešto povoljnija za crnog (jer je crni lovac s pješacima jak, a bijeli topovi nemaju prave mogućnosti za akciju), koji je na kraju partiju i dobio.

Top je najnespretnija figura u stisnutim obrambenim postavama. Moćan na otvorenim linijama, u napadu, ili u konačnici, on se nekako nevoljko osjeća, kad medju vlastitim figurama mora polako puzati od polja do polja. Ali ponekad je top u obrani vrlo važan; njegovi skromni i na oko nespretni potezi mogu obrani nositi spas. Značenje takovih skromnih i ponekad **misterioznih** (kako ih je nazivao Nimcovič) topovskih poteza vidi se obično kasnije, kad se u toku kombinacije raskriju linije, a top iz svog prikrajka odjednom počne djelovati.

Kao primjer ogledajte **poz. br. 95** iz partije Grünfeld-Lenner (Beč 1935). Crni je tu igrao loše: 1. ... **Ta8-b8?**, a to je bijeli oborio ovako: **2. Df4-g3 g7-g6 3. Ld5×c6 Lb7×c6 4. Dg3-e5** s pretnjom mata i napadom na lovca e7,

**Poz. br. 95.**



koji nakon iznudjenog **4. ... f7-f6** propada. Mjesto poteza topom na b8 crni je morao igrati **1. ... Ta8-a7** i čitava gornja kombinacija bijeloga ne bi ništa odlučna postigla, jer crni top sa a7 sad brani lovca e7.

## Kombinacije u otvorenju

Otvarati partiju i lako je i teško. Lako zato, jer je izbor poteza povelik, a protivnik još ne prijeti ništa. Teško pak stoga, jer otvorenje odlučuje u velike o cijelom poznijem toku partije. Greške u otvorenju osvećuju se često u središnjici, pa i u konačnici, baš kao što se greške u polaganju temelja osvećuju graditelju, koji je počeo zidati zgradu neznajući koliko će ona imati spratova. Otvorenje je doista temelj partije i zato je bilo potrebno da u glavnim crtama upoznate najprije ono, što ćete na tom temelju graditi, naime šahovske planove i kombinacije. I to znanje dostajat će Vam samo za neka otvorenja, koja nazivamo **kombinacionim,** dok ćete za preostalu većinu otvorenja trebati još i vještinu u pozicionoj igri. Zato ćemo se u ovom poglavlju ograničiti samo na primjere kombinacionog tretiranja otvorenja.

U početnoj postavi nema još mogućnosti za kombiniranje, armije još stoje skoro nepokretne u kasarnama. Preduslov za bitku je mobilizacija, stavljanje vojske u pokret, a prvi preduslov za kombiniranje je **razvijanje** šahovskih kamenova. Valja izaći na bojište i na njem rasporediti svoju vojsku, da bi se bitka mogla voditi. A bojište ne će valjda biti usred samog Vašeg tabora, nego možda negdje u sredini šahovnice. Prvi potezi iz početne postave ići će dakle za tim, da što bolje razviju ili mobiliziraju pojedine jedinice Vaše armije. Posmatrajte na pr. slijedeće otvorenje, gdje oba igrača na jednostavan način razvijaju svoje snage:

**1. e2 - e4** .....

Prvi potez u partiji obično je potez pješakom i to u sredini ili blizu sredine šahovnice. Potez 1. e2 - e4 ima tu posebnu odliku, da omogućuje dami i lovcu f1 da u narednom hodu vuku.

**1. ....** **e7 - e5**

Crni slijedi istu misao, on otvara svojoj dami i lovcu f8 put.

**2. Lf1 - c4** **Lf8 - c5**

Oba igrača razvijaju svoje lovce, kojima je prvim hodom otvoren put. Razvijaju ih pravilno prema sredini table pazeći pri tom i na to, da ovi lovci ne smetaju kasnijem razvijanju drugih figura. Tako bijeli na pr. ne vuče 2. Lf1 - e2, jer bi tim zatvorio put svojoj dami, a ne vuče ni 2. Lf1 - d3, da ne zakrči put svojem pješaku ispred dame, kojim isto namjerava vući da bi otvorio put lovcu c1.

**3. Sg1 - f3** **Sb8 - c6**

Bijeli tu vuče konjem, jer usput napada crnog pješaka e5, a crni ga brani tako da pri tom **ujedno razvija** jednu figuru.

**4. Sb1 - c3** **Sg8 - f6**

Oba igrača razvijaju svaki još po jednog konja, jer su to figure, koje odmah mogu vući na prikladno mjesto nedaleko od sredine šahovnice. Opaziti ćete, da nijedan od igrača nije pravio poteze damom, ma da su takovi bili mogući. Damom doista nije dobro vući u prvoj fazi otvorenja (osim u slučajevima, gdje za to govore posebni razlozi), jer je dama vrlo vrijedna i pokretljiva figura. Kad ustreba ona će lako doći na bojište pomoću svoje gibivosti, dok prije reda ona ne izlazi, da se ne izloži napadima protivnika.

**5. d2 - d3** **d7 - d6**

Igrači sad prave svoj drugi

pješački hod u partiji, očito zato, da svojim lovcima na c1, odnosno c8, otvore put.

**6. Lc1-g5**

Za razvijanje ovoga lovca bijeli ima tri polja, naime d2, e3 i g5. Na d2 ga ne vuče, jer tu lovac ne bi imao zapravo većeg djelovanja, nego na osnovnom polju c1, on bi bio — kako se kaže — polurazvijen. Potez 6. Lc1-e3 je već normalni razvojni potez, koji se i igra dosta često u sličnim pozicijama. Najjače je ipak 6. Lc1 - g5, kojim hodom bijeli razvija lovca i ujedno veže crnog konja f6. K tome bijeli ima tu i odredjen plan, naime vući 7. Sc3 - d5 i stvoriti tako neki pritisak na crnu poziciju. Razvoj je dakle u glavnom dovršen i sad počinje planiranje, a to znači, da počinje **nova faza otvorenja.** Prva je stajala u znaku razvijanja, a sad će glavni sadržaj igre biti u stvaranju konkretnih planova, odnosno njihovom ometanju. Ta druga faza još uvijek je otvorenje, a ne središnjica, ali težište će biti sad na planiranju i kombiniranju, dok će se još poneki razvojni hod (u obzir dolazi u glavnom još razvoj bijele dame i o - o) nekako usput uklopiti.

Zaključno valja o prvih 6 hodova bijeloga u ovoj partiji još nešto općenito reći. Jedna je značajka ovih hodova bila, da su smjerali nekako prema sredini table, a druga, da je u svakom od poteza vukao drugi kamen. I to nije bilo slučajno, nego je tu po srijedi općenita zasada, da u otvorenju valja u pravilu razvijati sve lake figure (t. j. lovce i konje) **ravnomjerno tako da svaka od njih načini po jedan hod.** To načelo ima naravno mnogo iznimaka. Ako na pr. možemo postići neku korist vukuć za redom dva ili više hodova istom figurom, onda ćemo to činiti bez obzira na rečeno općenito načelo. Isto, ako nas protivnik negdje napadne, vući ćemo najbolji obrambeni hod bez obzira na sve drugo. I konačno može razvijanje neke figure iziskivati dva poteza (na pr., ako Sg1 ne može na f3, pa ćemo ga vući na e2, a otuda kasnije na g3), pa ćemo ih činiti, jer je to korisno. Ali načelno ipak ostaje, da bez potrebe ne valja u otvorenju **zapuštati razvoj** ostalih figura vukuć s jednom po više puta. I to je načelo vrlo razumljivo, kad učinimo poredbu s ratom. Kakav bi to bio general, koji bi na pr. operirao neprestano samo sa svojom konjicom, a ostale rodove oružja ostavio da čame u kasarnama? Slab general nesumnjivo, izgubio bi bitku protiv neprijatelja, koji bi sa svim svojim snagama skladno nastupao.

Vratimo se sad našoj partiji, da vidimo što će se događati u drugoj fazi otvorenja.

| | |
|---|---|
| **6. . . . .** | **h7 - h6** |

Ovo je teoretski najobičajniji hod ovdje. Crni ne ide za sad za razvojem, jer želi prije svega omesti planove protivnika.

| | |
|---|---|
| **7. Lg5×f6** | **Dd8×f6** |
| **8. Sb1 - c3** | **. . . . . .** |

Bijeli je na f6 **izmijenio** lovca za konja, da bi **dobio tempo,** za napad konjem na damu.

| | |
|---|---|
| **8. . . . . .** | **Df6 - g6!** |

Sad crni **kombinira;** on dozvoljava bijelome da udari na c7, ali zato ima napad na točku g2. Teorija izvodi tu samo hod 8. . . . Df6 - d8. Potez crnoga je dakle nov, a po sudu autora i bolji nastavak od staroga. Valja još dodati, da tu prestaje otvorenje, a **počinje središnja igra.**

| | |
|---|---|
| **9. Sd5×c7+** | **Ke8 - d8** |
| **10. Sc7×a8** | **Dg6×g2** |
| **11. Th1 - f1** | **Lc8 - g4** |

Crni je računao ovako: udarom na g2 uzeti ću s tempom bijelom Sf3 jednu obranu, a onda ga vezivanjem s Lg4 po drugi puta napasti i osvojiti; za izgubljenog topa na a8 dobit ću kasnije (potezom Kd8-d7) još i drugog konja, pa će mi na kraju ostati dobitak od dvije figure za topa. Ovakovi proračuni često se prave kod kombinacija u otvaranju.

| | |
|---|---|
| **12. c2 - c3** | **Lg4×f3** |
| **13. Dd1 - a4 ?** | **. . . . . .** |

Igra bijeloga u ovoj varijanti puna je opasnosti, a spas je dvojben. Najbolje je valjda 13. Dd1 - d2. Partijski hod je odlučna greška, koju crni na poučan način kažnjava.

| | |
|---|---|
| **13. . . . .** | **Lc5×f2+!** |
| **14. Tf1×f2** | **Dg2 - g1+** |
| **15. Tf2 - f1** | **Dg1 - e3 mat.** |

Na potez kraljem crni bi uzeo topa na f2, a zatim bi dobio i onog na a1.

### Latentne kombinacije

U gornjoj partiji upoznali ste dvije faze otvorenja. U prvoj su se obe stranke samo razvijale, a u drugoj je počelo planiranje i kombiniranje. Otuda pak ne smijete zaključiti, da kod prvih razvojnih poteza u partiji nema kombiniranja. Nisu naime sva otvorenja tako jednostavna kao ono, koje ste gore upoznali. Može se pače reći, da kombinacije na poseban način sudjeluju i kod mnogih razvojnih poteza, iako one obično ne dolaze do izvedbe, nego ostaju latentne. Vidi

ih igrač, a vidi ih i njegov protivnik, koji ih prosto obilazi, tako da one ne izlaze na šahovnicu, nego možda zadaju glavobolju nekom površnom posmatraču partije. Uzmite na pr. slijedeće poteze otvorenja:

| | |
|---|---|
| 1. d2 - d4 | d7 - d5 |
| 2. c2 - c4 | e7 - e6 |
| 3. Sb1 - c3 | Sg8 - f6 |
| 4. Lc1 - g5 | Sb8 - d7 |

Bijeli sad tu obično vuče 5. e2 - e3 i ne uzima crnog pješaka na d5. Zašto ne igra:

| | |
|---|---|
| 5. c4×d5? | e6×d5 |
| 6. Sc3×d5? | ...... |

Zato jer tog crnog pješaka, tako reći brani kombinacija, koja stoji crnom na raspolaganju:

| | |
|---|---|
| 6. ..... | Sf6×d5! |
| 7. Lg5×d8 | Lf8 - b4+ |
| 8. Dd1 - d2 | Ke8×d8 |

Računajte sad. Bijeli je dobio crnu damu, a izgubio dvije svoje figure. Vlastitu damu izgubit će u narednom hodu za crnog lovca i crni će na kraju ostati s figurom više. Svi bolji igrači tako dobro poznavaju ovu fintu, da u opće ni ne pomišljaju na to, da je tu po srijedi kombinacija, koja ne izlazi na tablu, nego ostaje latentna, tinjajuća.

Latentne kombinacije mogu se naravno shvatiti i kao »besplatne zamke«, osobito u slučaju, ako su dosta skrivene, pa se već nadje igrač, koji u zamku padne.

**Preduslovi za kombinacije**

Uspješne kombinacije ne niču proizvoljno, ili samo zato, jer je kombinator pun ideja. Potrebno je još nešto drugo, naime da je protivnik načinio neki propust, koji je otvorio mogućnost uspješnom kombiniranju. To važi za sve faze igre, a napose i za otvorenje, koje počinje iz posve ravnopravne početne postave. Nekoć se je uzimalo, da genijalan igrač svagdje nalazi put do uspješne kombinacije, ali danas se zna, da šahovska vještina sastoji prije svega u izbjegavanju vlastitih grešaka, a onda u sposobnosti iskorišćavanja protivnikovih.

Različite su naravi greške ili propusti u otvaranju, koje protivniku omogućuju uspješno kombiniranje. Može biti više manjih propusta ili jedna teža greška, a kombinacija, koja slijedi, stoji prema tim greškama redovno u logičnoj vezi, ona ih — kako se kaže — kažnjava.

Ako na pr. neki igrač pravilno i snažno razvija svoje figure, a protivnik **zaostaje u razvoju,** onda se često javlja mogućnost uspješne kombinacije, koja zaostajanje u razvoju kažnjava. Ogledajmo na pr. slijedeći niz poteza:

| | |
|---|---|
| 1. e2 - e4 | e7 - e5 |
| 2. Sg1 - f3 | d7 - d6 |
| 3. Lf1 - c4 | h7 - h6? |
| 4. Sb1 - c3 | Lc8 - g4? |

Bijeli se je tu pravilno razvio, a crni je pravio suvišan hod 3. ... h7 - h6?, a nakon toga i pogrešan lovcem na g4. Nadmoć u razvoju daje bijelome priliku za poučnu kombinaciju:

| | |
|---|---|
| 5. Sf3×e5! | Lg4×d1 |

Crni prihvaća žrtvu dame; na bolji hod 5. ... d6×e5 6.Dd1×g4 izgubio bi on samo pješaka, ali i to bi dostajalo, da se crna partija ocijeni kao izgubljena.

| | |
|---|---|
| 6. Lc4×f7+ | Ke8 - e7 |
| 7. Sc3 - d5 mat. | |

Ovaj način matiranja naziva se Legalov mat, po francuskom majstoru 18. vijeka Legalu.

Drugu vrst rdjavog razvijanja, koje često kažnjava strjelovita kombinacija u otvorenju, predstavlja **zatrpavanje** vlastitog kralja, osobito u vezi s nezaštićenošću polja f7 (odnosno kod bijeloga f2). Pogledajte ovaj primjer:

| | |
|---|---|
| 1. e2 - e4 | d7 - d6 |
| 2. d2 - d4 | g7 - g6 |
| 3. Sg1 - f3 | Lf8 - g7 |
| 4. Lf1 - c4 | Sb8 - d7? |

Prva tri hoda crnoga važe kao slabunjavi, ali još nisu gotove greške. Tek četvrti hod, koji zatrpava kralja, omogućuje bijelome, da udarom na nezaštićeno polje f7 iznudi brzu odluku:

| | |
|---|---|
| 5. Lc4×f7+ | Ke8×f7 |
| 6. Sf3 - g5+ | |

Crni K sad ne može na f6, jer ga 7. Dd1 - f3 matira. On mora na e8 ili f8, pa bijeli u oba slučaja potezom 7. Sg5-e6 dobiva crnu damu.

I šahovskim majstorima znade se ponekad potkrasti takova greška zatrpavanja. Evo primjera:

Holzhausen — dr. Tarrasch

(Hamburg 1910)

| | |
|---|---|
| 1. e2 - e4 | e7 - e5 |
| 2. Sg1 - f3 | Sb8 - c6 |
| 3. Lf1 - c4 | Sg8 - f6 |
| 4. Sb1 - c3 | Lf8 - e7 |
| 5. d2 - d4 | e5×d4 |
| 6. Sf3×d4 | d7 - d6 |
| 7. o - o | o - o |
| 8. h2 - h3 | Tf8 - e8 |
| 9. Lc1 - f4 | Sf6 - d7? |

Ispravno je bilo 9. ... Le7 - f8. Partijski hod zatrpava crnu damu, što bijeli na duhovit način iskorišćuje:

| | |
|---|---|
| 10. Lc4×f7+! | Kg8×f7 |
| 11. Sd4 - e6 | ..... |

Da ne izgubi damu crni K mora sad uzeti tog konja.

11. ..... Kf7×e6
12. Dd1 - d5+ Ke6 - f6
13. Dd5 - f5 mat.

Osobito često daje igraču priliku za kombinaciju **pogrešna kombinacija protivnika**, koji vidi tako reći samo svoju ideju, a ne ispituje točno kakove mogućnosti dobiva igrač nakon izvedbe te ideje. Kao primjer neka posluži partija:

Réti — Tartakower

(Beč 1910)

1. e2 - e4 c7 - c6
2. d2 - d4 d7 - d5
3. Sb1 - c3 d5×e4
4. Sc3×e4 Sg8 - f6
5. Dd1 - d3 e7 - e5 ?

Crni vidi kombinaciju, kojom misli otvoriti svoju igru i dovesti svoju damu u agresivan položaj na e5, ali on ne vidi šta će biti nakon toga. Isprva sve ide kako si je crni zamislio:

6. d4×e5 Dd8 - a5+
7. Lc1 - d2 Da5×e5

Ali sad odjednom bijeli vidi djavolsku kombinaciju. On vuče:

8. 0 - 0 - 0 ......

Crni ne sluti šta ga čeka, ali i na najbolji njegov mogući hod, naime 8. ... Lf8 - e7, bije bi stajao mnogo bolje. Crni dakle vuče:

8. .... Sf6×e4 ?
9. Dd3 - d8+! ......

Žrtva dame u svrhu dirigiranja crnog K na d8, naime na nišan bijele **baterije** T+L.

9. ..... Ke8×d8
10. Ld2 - g5+ Kd8 - c7

Ili: 10. ... Kd8 - e8 11. Td1-d8 mat.

11. Lg5 - d8 mat.

**Bespredrasudnost u razvoju**

Sve što smo do sada rekli o potrebi pravilnog razvijanja važi samo općenito, u koliko nas posebni razlozi ne nukaju na odstupanje od načelno običajnog reda razvijanja. Takovih posebnih razloga ima sijaset, pa zato teorija otvorenja sva vrvi od izuzetaka, koji početniku uvelike otešćavaju posao u otvorenju.

Opću uputu o redu razvijanja koju smo dali u komentarima k prvoj partiji ovoga poglavlja, valja dakle popuniti važnim upozorenjem, da taj **red razvijanja ne smije postati predrasudom.**

Bespredrasudni potezi u otvorenju često su vrlo fini i skriveni, a u nekim slučajevima oni predstavljaju važne teoretske novine. Kao primjer ćemo uzeti slijedeću partiju:

Spielmann—Flamberg

(Mannheim 1944)

1. e2 - e4 e7 - e5
2. Sb1 - c3 Sg8 - f6
3. f2 - f4 d7 - d5
4. f4×e5 Sf6×e4
5. Sg1 - f3 Lc8 - g4

Ovdje su bijeli nekoć obično igrali 6. d2 - d3 ili d2 - d4, dok nije dr. Kaufmann našao **bespredrasudni** hod:

6. Dd1 - e2! ...

Tu dakle vuče dama prije razvijanja lovaca i osim toga ona zakrčuje put lovcu f1. A zašto? Zato, jer dama svojim hodom na e2 stvara **dvojnu pretnju**, ona napada na e4 i viri na polje b5, odakle može dati crnom neugodan šah. Potez 6. Dd1 - e2! smatra se toliko jakim da crni više ne vuku 5. ... Lc8 - g4.

6. ... Se4 - c5

Sa 6. ... Se4×c3 crni bi se otarasio jedne pretnje, ali bi bijeli odgovorom 7. b2×c3 ojačao svoju poziciju. Partijski hod brani točku b7 i ujedno povlači napadnuti objekt s e4.

7. d2 - d4 Lg4×f3
8. De2×f3 Dd8 - h4+

Da može dati ovaj šah crni je najprije mijenjao na f3

9. g2 - g3 ....

Bijeli vidi korektnu žrtvu dvaju pješaka, on ne brani svoga d-pješaka. Partija je svršila ovako:

9. ... Dh4×d4 10. Lc1 - e3 Dd4×e5 11. 0-0-0 c7 - c6 12. Sc3×d5! c6×d5 13. Td1×d5 De5 - e6 14. Lf1 - c4 De6 - e4 15. Le3×c5! De4×f3 16. Th1-e1+ Crni predaje.

Vidjeli ste dakle kako su opasni potezi u otvorenju. Razvijanje figura nije tako jednostavna stvar, kako se to čini u prvi mah. Ima tu stramputica i prilika za greške, koje se teško primjećuju, baš kao i kod nastupa pravih armija.

Kažu da je Napoleon bio nervozan samo u jednoj fazi rata, naime kod nastupa i raspoređivanja svojih armija. Bojao se je očito grešaka, koje se teško zapažaju, a kasnije ipak ljuto osvećuju.

**Zamke u otvorenju**

Početnik neka izbjegava stavljanje zamki u otvorenju, jer ih je tu vrlo teško namještati protivniku, a da se pri tom ne riskira kvarenje vlastite pozicije, ili — što je običnije slučaj — gubitak tempa. A otvorenje je vrlo **osjetljivo za gubitke tempa**, jer tu tempo odlučuje tko će od igrača imati prednost u boljem razvoju figura, što je vrlo važno. Kao primjer nezdrave

zamke u otvorenju pogledajte slijedeće hodove:

| | |
|---|---|
| **1. e2 - e4** | **e7 - e5** |
| **2. Sg1 - f3** | **d7 - d6** |
| **3. Lf1 - c4** | **Lf8 - e7** |
| **4. 0 - 0** | **Sb8 - d7** |
| **5. d2 - d3** | **Sg8 - f6** |
| **6. Sf3 - h4 ?** | **. . . .** |

Ovaj hod namješta crnome zamku, a dobar je samo, ako crni u zamku padne, naime ako se pomami za pješakom i povuče 6. ... Sf6×e4 ?, na što bijeli odgovara 7. Sh4 - f5 i dobiva figuru (jer na 7. ... g7 - g6 ili 7. Se4 - f6 slijedi 8. Sf5×g7+Ke8 - f8 9. Lc1 - h6 i crni ne će odoljeti napadu bijeloga dok na 7. ... Se4 - g5 bijeli odlučuje s 8. h2 - h4).

Mjesto stavljanja nezdrave zamke bijeli je imao naravan razvojni hod 6. Sb1 - c3, što je jače nego na pr. 6. Sf3 - g5, na koji potonji hod crni odgovara 6. ... 0 - 0.

Ali da vidimo kako je crni reagirao na zamku:

| | |
|---|---|
| **6. . . . . . .** | **Sd7 - b6 !** |

Vuče li sad bijeli 7. Lc4 - b3, onda crni doista može uzeti konjem na e4 i tako dobiti pješaka. Da ne izgubi pješaka crni ima sad samo jedan način, naime:

| | |
|---|---|
| **7. Sh4 - f5** | **Lc8×f5** |
| **8. e4×f5** | **Sb6×c4** |
| **9. d3×c4** | **Dd8 - d7** |

Prednost crnoga je tu očita On ima inicijativu, tempo je prešao na njegovu stranu, a i pješačka postava njegova zdravija je i čvršća od bijele. Napose će crni na potez bijeloga f2 - f4 imati odgovor e5 - e4, a na g2 - g4 pak h7-h5.

Bijeli je dakle stavljanjem zamke pokvario svoju poziciju. Crni nije uletio u zamku, nego je išao za tim, da poziciju iskoristi za dobivanje tempa i ovim je putem zamku doista oborio.

Ima naravno i **dobrih poteza,** koji sadržavaju u sebi neku **zamku.** Kod takovih je korektnih zamki težište objektivne ocjene uvijek na onim varijantama, po kojima protivnik zamku obilazi. U takovom slučaju zamka ostaje kao nešto sporedno i neizvedeno i ima karakter latentne kombinacije, koje ste već upoznali.

Da ne bi iz prethodnog primjera zadržali neku predrasudu proti hodu Sf3 - h4 uopće, uzet ćemo sad baš jedan slučaj, gdje taj hod predstavlja korektnu zamku:

| | |
|---|---|
| **1. e2 - e4** | **e7 - e5** |
| **2. Sg1 - f3** | **Sb8 - c6** |
| **3. Lf1 - b5** | **d7 - d6** |
| **4. d2 - d4** | **Lc8 - d7** |
| **5. 0 - 0** | **Sg8 - f6** |



| | |
|---|---|
| **6. Sb1 - c3** | **Lf8 - e7** |
| **7. d4 - d5** | **Sc6 - b8** |
| **8. Lb5×d7+** | **Sb8×d7** |
| **9. Sf3 - h4 !** | **. . . . .** |

Ako tu crni upadne u zamku i vuče 9. ... Sf6×e4, bijeli će brzo odlučiti: 10. Sh4 - f5 Se4 ×c3 11. Sf5×g7+Ke8 - f8 12. Sg7 - e6+! f7×e6 13. Le1-h6+ Kf8 - f7 (ili Kf8 - g8 14. Dd1 - g4+, te 15. Dg4×e6 mat) 14. Dd1 - h5+Kf7 - f6 15. Dh5 - g5+ Kf6 - f7 16. Dg5 - g7+ i bijeli dobiva.

Upadanje u zamku znači tu dakle brzu pobjedu, ali ako crni ne uleti, nego zaigra g7-g6 da spriječi skok bijelog konja na f5, onda bijeli u ovom slučaju nije pretrpio neku štetu, nego on ostaje u prednosti na slijedeći način:

| | |
|---|---|
| **9. . . . . .** | **g7 - g6** |
| **10. f2 - f4** | **Sf6×e4** |
| **11. Sc3×e4** | **Le7×h4** |
| **12. f4 - f5** | |

Bijeli sad ima pješaka manje, ali je njegova pozicija u cjelini ipak nešto bolja od crne, jer će moći pojačavati tlak na otvorenoj f-liniji i iskoristiti u zgodnom času polja h6 i g7 igrom svoga lovca c1, dok će crni izgubiti još koji tempo da popravi položaj svoga lovca, koji je na h4 — kako se kaže — deplasiran.



## Svrha kombinacije

Kombinacija naravno ima da donese neku korist, mora da ima realnu svrhu, a to može biti polučenje prednosti, dobitak materijala ili matiranje protivnika.

Kombinacije koje polučuju neku **prednost** vrlo se često vide u otvorenju. Pogledajte na pr. slijedeću:

| | |
|---|---|
| **1. e2 - e4** | **e7 - e5** |
| **2. Sg1 - f3** | **Sb8 - c6** |
| **3. Lf1 - c4** | **Lf8 - c5** |
| **4. d2 - d4** | **e5×d4** |
| **5. c2 - c3** | **d4×c3** |
| **6. Lc4×f7+** | **Ke8×f7** |
| **7. Dd1 - d5+** | **Kf7 - e8** |
| **8. Dd5 - h5+** | **Ke8 - f8** |

Kuša li crni zadržati materijalni višak putem 8. ... g7-g6, onda će nakon 9. Dh5×e5 c3×b2 10. Lc1×b2 napad bijeloga vrijediti svakako više od pješaka, kojega je dao.

| | |
|---|---|
| **9. Dh5×c5+** | **d7 - d6** |
| **10. Dc5×c3** | |

Šta je bijeli postigao cijelom ovom kombinacijom, koja je na kraju završila uspostavom ravnoteže u materijalu? Mnogo nije postigao, ali ipak je tu neka prednost bijele pozicije u tom, da će on rohadom unaprijediti svoj razvoj, dok crni ne će više moći rohirati, jer je njegov K već mi-

cao. Bez rohade je razvijanje mučnije, a kralj, koji ne može rohirati biva često napadnut. Bijeli je tu dakle kombinirao da poluči prednosti, koje dolaze do ometanja protivnikove rohade.

Da vidimo sad primjer kombinacije u svrhu polučenja **materijalnog viška:**

Grünfeld — dr. Nagy

(Debrecin 1925)

| | |
|---|---|
| 1. d2 - d4 | Sg8 - f6 |
| 2. c2 - c4 | g7 - g6 |
| 3. g2 - g3 | d7 - d5 |
| 4. c4×d5 | Dd8×d5 |
| 5. Sg1 - f3 | Lf8 - g7 |
| 6. Lf1 - g2 | 0 - 0 |
| 7. Sb1 - c3 | Dd5 - h5 |
| 8. h2 - h3! | ..... |

**Pripravni hod** za interesantan lov dame. Pripravnim hodom kombinacije nazivamo takov, koji je za kombinaciju, koja se sprema potreban, ali na nju **ne obvezuje.**

| | |
|---|---|
| 8. .... | Sb8 - c6? |

Crni ne vidi plan bijeloga; morao je vući 8. .... Dh5 - a5.

| | |
|---|---|
| 9. Sf3 - g5! | ...... |

Prekida crnoj dami peti red i prijeti odlučno Lg2 - f3. Crni gubi najmanje figuru, ako se brani na pr. s 9. ..... Sf6 - g4. U partiji je bilo igrano:

| | |
|---|---|
| 9. ..... | Tf8 - d8 |
| 10. Lg2 - f3 | Td8×d4 |
| 11. Dd1 - b3 | Crni predaje. |

Kombinacije koje polučuju **matiranje** protivnika načelno spadaju u središnjicu, ali ih ima ponekad i u otvorenijima. Općenito valja upamtiti, da matnoj kombinaciji pripada **primat** ili prvenstvo ispred svih ostalih. Vi možete slijedeć svoju kombinaciju izjesti protivniku mnogo figura i napraviti možda i novu damu, ali ako Vas on u medjuvremenu matira, onda je — kako znate — partija za Vas izgubljena i sav Vam materijalni višak ne pomaže. Jedan mali primjer i zato:

| | |
|---|---|
| 1. e2 - e4 | c7 - c6 |
| 2. d2 - d4 | d7 - d5 |
| 3. f2 - f3 | d5×e4 |
| 4. f3×e4 | e7 - e5 |
| 5. Sg1 - f3 | e5×d4 |
| 6. Lf1 - c4 | .... |

Bijeli ne uzima natrag pješaka, nego sprema napad. To je u ovoj poziciji posve opravdano.

| | |
|---|---|
| 6. .... | Lf8 - b4+ |
| 7. c2 - c3 | d4×c3 |
| 8. Lc4×f7+ | Ke8×f7? |

Crni je morao vući 8. ... Ke8 - e7; njegova kombinacija da dade svoju damu, a na a1 napravi novu ne valja, jer ga bijeli tad matira:

| | |
|---|---|
| 9. Dd1×d8 | c3×b2+ |
| 10. Ke1 - e2 | b2×a1D |
| 11. Sf3 - g5+ | Kf7 - g6 |
| 12. Dd8 - e8+ | Kg6 - h6 |
| 13. Sg5 - e6+ | g7 - g5 |
| 14. Lc1×g5 mat. | |

Mat-kombinacijama pripada dakle primat, one su jače od svih ostalih kombinacija. To je vrlo važan momenat, na koji valja biti na oprezu, ako neka mat-kombinacija ne vodi u svim varijantama forsirano do mata. Treba točno ispitati šta će biti, ako protivnik mat omete davanjem (žrtvovanjem) svoga materijala, za što ima na pr. računa, ako smo mi prethodno žrtvovali svoj materijal. Jedino u slučaju, ako naša kombinacija vodi **neminovno do mata,** onda se u opće ne gleda na materijalno stanje, onda se žrtvuje sve što nije potrebno za izvedbu mata. Primjer takove **prodorne kombinacije** daje nam slijedeća partija:

Opočensky — Hrdina

| | |
|---|---|
| 1. e2 - e4 | e7 - e5 |
| 2. Sg1 - f3 | Sb8 - c6 |
| 3. Sb1 - c3 | Sg8 - f6 |
| 4. Lf1 - b5 | Lf8 - b4 |
| 5. 0 - 0 | 0 - 0 |
| 6. d2 - d3 | d7 - d6 |
| 7. Lc1 - g5 | Sc6 - e7 |
| 8. Sf3 - h4 | c7 - c6 |
| 9. Lb5 - c4 | Se7 - g6 |
| 10. Sh4×g6 | h7×g6 |
| 11. f2 - f4 | Dd8 - b6+ ? |

Ovim hodom (— mjesto kojega je trebao vući 11. .... Lc8 - e6 —) počinje crni kombinaciju, koja ide za polučenjem materijalnog viška; on ne vidi, da bijeli tu ima duhovitu protukombinaciju, kojoj pripada primat, jer radi s matnim pretnjama.

| | |
|---|---|
| 12. Kg1 - h1 | Sf6 - g4 |
| 13. Dd1 - e1 | Se4 - e3 |
| 14. f4 - f5! | Se3×c4 |

Na 14. ... Se3×f1 15. f5×g6 d6 - d5 (inače je De1 - h4 još jače) 16. De1 - h4 f7×g6 17. e4×d5 odlučuje bijeli brzo u različitim varijantama.

| | |
|---|---|
| 15. f5 - f6! | ...... |

Ovo je druga grana bijele kombinacije; tu nema mnogo varijanata, nego samo jedna, ali zato nadasve prodorna ideja: postaviti damu na h4 i onda vući f6×g7, pa je mat-pozicija gotova.

| | |
|---|---|
| 15. .... | Lc8 - g4 |

Crni vidi opasnost i smišlja obranu: lovac ima na h5 prekinuti bijeloj dami h-liniju i tako spriječiti matiranje. Ali bijeli je dalje računao:

| | |
|---|---|
| 16. De1 - h4 | Lg4 - h5 |
| 17. g2 - g4 | ...... |

Ovo bijeli ne igra da osvoji lovca nego zato da na h-liniji ipak odluči.

| | |
|---|---|
| **17. ....** | **Sc4 - e3** |
| **18. g4×h5** | **Se3×f1** |
| **19. h5 - h6!** | |

Ovdje je crni predao partiju, jer se je uvjerio, da protiv mata nema parade. Na 19. .... g7×f6 slijedi 20. h6 - h7+, te 21. Lg5 - f6 mat, na 19. .... g7×h6 vodi 20. Dh4×h6 do mata, a na ostale poteze bijeli s 20. h6×g7 forsira mat damom na h8.

### Izmjena u otvorenju

Igrači stare škole mahom su izbjegavali izmjene figura u otvorenju, smatrajuć, da će na punoj tabli ostati više prilike za kombinacije. S druge strane ima danas igrača, koji u igri s jačima od sebe spremaju u otvorenju nizove izmjena, misleći, da će im tako oglodana tabla dati remis bez muke.

Izmedju ovih dvaju gledišta — koja su kao svaka krajnost pogrešna, — stoji sud teorije i prakse nekako po sredini. Teorija vidi u izmjeni samo sredstvo, a prosudjuje njezin efekat od slučaja do slučaja na temelju pozicionih načela i kombinacionih elemenata. Praksa velikih majstora daje nam pak iskustvo, da su izmjene figura u otvorenju često korisne, ako se pogodi **prava mjera** u pravi čas.

Za početnika će biti najvažnije znati, da ne treba izbjegavati izmjenu dama u otvorenju, ako za to nema opravdanih razloga, I napad se može voditi bez dame, a može on pače i ojačati baš takovom izmjenom dama, kojom se dobiva akcioni tempo. Kao primjer neka posluži slijedeća partija:

P l e c i — E n d z e l i n s

(Buenos Aires 1939)

| | |
|---|---|
| **1. e2 - e4** | **e7 - e6** |
| **2. d2 - d4** | **d7 - d5** |
| **3. Sb1 - d2** | **c7 - c5** |
| **4. Sg1 - f3** | **d5×e4** |

Bolje je ovdje 4. .... Sb8 - c6.

| | |
|---|---|
| **5. Sd2×e4** | **Sb8 - d7** |
| **6. d4×c5** | **Sd7×c5** |
| **7. Dd1×d8+** | **......** |

Izmjenom dame bijeli prije svega oduzima crnom K pravo na rohadu, a pored toga diririgira ga na d8, da bi onda izvodjenjem svoje duge rohade dobio tempo. Ovakav se način igre često primjenjuje.

| | |
|---|---|
| **7. ....** | **Ke8×d8** |
| **8. Le1 - g5+** | **f7 - f6** |
| **9. 0 - 0 - 0+** | **Kd8 - e8?** |



Bijeli je izmjenom dama došao do važnog viška razvojnih tempa i on bi zadržao prednost i na 9. .... Kd8 - c7. što je bilo još razmjerno najbolji izlaz iz situacije za crnoga.

| | |
|---|---|
| **10. Lg1 - b5+** | **Ke8 - f7** |

Na 10. ...., Lc8 - d7 slijedi 11. Se4×c5 Ld7×b5 12. Sc5×e6 i bijeli dobiva barem pješaka.

| | |
|---|---|
| **11. Td1 - d8!** | **......** |

Golema razvojna premoć bijeloga dozvoljava mu sad ulaženje u žrtvene kombinacije.

| | |
|---|---|
| **11. ....** | **Lf8 - e7** |

Na 11. .... f6×g5 slijedi 12. Sf3 - e5+ Kf7 - e7 13. Td8 - e8 mat.

Na 11. .... Sc5×e4 ide 12. Sf3 - e5+ Kf7 - e8 (ili 12. .... f6×e5 13. Lb5 - e8 mat) 13. Td8 - e8+ Ke7 - d6 14. Se5-f7+ Kd6 - c5 15. Lg5 - e3+ Kc5×b5 16. Te8×f8 i bijeli dobiva još topa h8 itd.

| | |
|---|---|
| **12. Sf3 - e5+!** | **f6×e5** |
| **13. Se4 - d6+** | **Kf7 - g6** |

Na 13. ....Le7×d6 vodi 13. Lb5 - e8+ do mata u narednom hodu.

| | |
|---|---|
| **14. Lg5×e7** | **Sg8×e7** |

**15. Td8×h8** i bijeli je dobio ovako: **15. .... a7-a6 16. Lb5-e2 e5 - e4 17. f2 - f4 b7 - b5 18. Th8 - e8 Kg6 - f6 19. Te8 - f8+ Kf6 - g6 20. h2 - h4 Lc8 - b7** (ovako ide odmah; na 20. .... h7- h5 dobiva bijeli sporije s 21. Th1 - h3 itd.) **21. h4 - h5+ Kg6 - h6 22. Sd6 - f7 mat.**

### Žrtve u otvorenju

O žrtvi kao važnoj vanjskoj pojavi kod kombinacija bilo je već govora, a brojne primjene žrtava vidjeli ste u dosadašnjim partijama. Dodati valja još jedan praktički važan momenat: žrtvom se postavlja tvrdnja da ostvareni kombinacioni elementi vrijede žrtvovani materijal. Žrtva obvezuje na polučenje naknade za materijal i čim je veća žrtva, tim više ona obvezuje. Najmanje obvezuje **žrtva pješaka** i zato je takova žrtva najčešća u otvorenju, koje je za ulaženje u obveze vrlo osjetljivo. Tvrdnju, koju ste postavili kod žrtvovanja morate braniti, ako vjerujete, da je Vaša žrtva bila ispravna. Protiv finih parada protivnika morate iznalaziti još finije vlastite odgovore. I ako se već čini, da će protivnik doći na kormilo, onda morate dobro otvoriti oči i pitati se prije svega: nije li potrebna daljnja žrtva, da bi Vam uzde ostale u rukama? Vrlo često ta fina parada pro-

tivnika i nije drugo nego izazov, koji Vam se dobacuje: ili ćeš se kao šeprtlja povući, ili ući u još veću obavezu i dalje žrtvovati. Za šahistu - borca ima tu samo jedan put, a to je — borba do kraja uz spremnost na daljnje žrtve. **Iz male žrtve pješaka** može se tako izroditi niz žrtava figura i na kraju **velika partija. Ta konzekvencija kod žrtvovanja** predstavlja tajnu uspjeha mnogih sajjnih kombinatora a ujedno je u njoj i dobra polovina sve psihologije u otvorenju.

Slijedeća partija daje nam primjer za konzekvenciju kod žrtvovanja:

Nimcovič — Alapin

(Lenjingrad 1913)

| | |
|---|---|
| **1. e2 - e4** | **e7 - e6** |
| **2. d2 - d4** | **d7 - d5** |
| **3. Sb1 - c3** | **Sg8 - f6** |
| **4. e4×d5** | **Sf6×d5** |
| **5. Sg1 - f3** | **c7 - c5** |
| **6. Sc3×d5** | **Dd8×d5** |
| **7. Sc1 - e3** | **c5×d4** |
| **8. Sf3×d4** | **a7 - a6 ?** |
| **9. Lf1 - e2** | **Dd5×g2** |
| **10. Le2 - f3** | **Dg2 - g6** |

Bijeli je u 8. hodu dao pješaka i dobio za nj vlast lovca na diagonali f3 - b7 i otvorenu g-liniju. On ne treba odmah kombinirati ali mora ono što je žrtvom kupio održati.

| | |
|---|---|
| **11. Dd1 - d2** | **e6 - e5** |

Uz pričeknu igru crnoga (na pr. 11. .... Lf8 - e7) bijela bi partija brzo rascvala; slijedilo bi 0 - 0 - 0 i zatim Th1 - g1 itd. Ali crni, koji to osjeća, neda mira. On pita svojim hodom bijeloga: pristaješ li na 12. Sd8 - b3 e5 - e4 13. Lf3 - e2 Sb8 - c6, nakon čega ću nekako okrpati poziciju, ili si voljan i dalje žrtvovati? Bijeli se je kao pravi borac odlučio za ovo potonje i zaigrao je:

| | |
|---|---|
| **12. 0 - 0 - 0!** | **e5×d4** |
| **13. Le3×d4** | **Sb8 - c6** |
| **14. Ld4 - f6!** | ...... |

Daje i drugu figuru, jer vidi put do mata.

| | |
|---|---|
| **14. ....** | **Dg6×f6** |
| **15. Th1 - e1+** | **Lf8 - e7** |

Ili 15. .... Lc8 - e6 16. Dd2-d7 mat.

| | |
|---|---|
| **16. Lf3×c6+** | **Ke8 - f8** |

Ili 16 .... b7×c6 17. Dd2 - d8 mat.

| | |
|---|---|
| **17. Dd2 - d8+** | **Le7×d8** |
| **18. Te1 - e8 mat.** | |

**Rohadni napad u otvorenju**

Do rohadnog napada dolazi obično tek u središnjici, ali ima slučajeva, gdje se već u otvorenju napada protivnikova rohada. Tipičan napadaj na rohadu figurama uz potporu h-pješaka daju slijedeća dva primjera:

Marshall — Burn

(Paris 1900)

| | |
|---|---|
| **1. d2 - d4** | **d7 - d5** |
| **2. c2 - c4** | **e7 - e6** |
| **3. Sb1 - c3** | **Sg8 - f6** |
| **4. Lc1 - g5** | **Lf8 - e7** |
| **5. e2 - e3** | **0 - 0** |
| **6. Sg1 - f3** | **b7 - b6** |
| **7. Lf1 - d3** | **Lc8 - b7** |
| **8. c4×d5** | **e6×d5** |

Crni igra ovo otvorenje (damin gambit) na starinski način. Danas se ono tretira inače.

| | |
|---|---|
| **9. Lg5×f6** | ...... |

Uvodni hod t. zv. Marshallovog (ma da ga je izmislio Albin) napada u daminom gambitu. Obično takova izmjena lovca za vezanog konja nije za preporučiti jer oslobađja protivnika, ali ovdje ima izmjena na f6 smisao, da eliminira crnog konja, koji brani polje h7. Čitava igra bijeloga osniva se sad na rohadnom napadaju. Ako taj bude odbijen, crni će doći u prednost.

| | |
|---|---|
| **9. ....** | **Le7×f6** |
| **10. h2 - h4** | ..... |

Ovim hodom bijeli smjera žrtvovati na h7 lovca, a onda nastaviti šahom konja na g5. Ovaj napad je opasan, ali da li prodire, ako crni K na šah konjem ide na h6 nije sigurno. Ali crni se je pobojao i vukao:

| | |
|---|---|
| **10. ....** | **g7 - g6 ?** |

Ovo je najslabija obrana, jer sad bijeli otvara pomoću h4 - h5×g6 h-liniju. Manja je nevolja 10. ... h7 - h6, na što bijeli ipak s 11.g2 - g4 dolazi do premoći. Najbolje je valjda prosto 10. ... c7 - c5, jer — kako je već rečeno — korektnost žrtve 11.Ld3×h7+ nije izvjesna.

| | |
|---|---|
| **11. h4 - h5** | **Tf8 - e8** |

Na 11. .., g6 - g5 bijeli može putem 12. h5 - h6, te 13. Dd1-c2 osvojiti pješaka h7, a može igrati i oštrije, naime 12. Ld3 - b1 s narednim 13. Dd1 - c2.

| | |
|---|---|
| **12. h5×g6** | **h7×g6** |
| **13. Dd1 - c2** | **Lf6 - g7** |
| **14. Ld3×g6** | **f7×g6** |
| **15. Dc2×g6** | **Sb8 - d7** |
| **16. Sf3 - g5** | **Dd8 - f6** |

Dovle je Burn smislio obranu, ali sad slijedi odluka žrtvom, koja je za slične pozicije poučna:

| | |
|---|---|
| **17. Th1 - h8+!** | **Kg8×h8** |
| **18. Dg6 - h7 mat.** | |

Isto je tako poučan i drugi primjer:

Schlechter — H. Wolf

(Beč 1894)

| | |
|---|---|
| **1. e2 - e4** | **e7 - e6** |
| **2. d2 - d4** | **d7 - d5** |
| **3. Sb1 - c3** | **Sg8 - f6** |
| **4. Lc1 - g5** | **Lf7 - e7** |
| **5. Lg5×f6** | **Le7×f6** |
| **6. Sg1 - f3** | **0 - 0** |
| **7. e4 - e5** | **Lf6 - e7** |
| **8. Lf1 - d3** | **Lc8 - d7?** |

Rdjav i nenaravan hod, koji napose brtvi konju b8 polje d7, tako da taj ne može priteći u obranu.

| | |
|---|---|
| **9. h2 - h4** | **f7 - f6** |
| **10. Sf3 - g5!** | ...... |

Dakle ipak! Bijeli konj na g5 često se ne boji napada, ako ima podršku u pješaku h4, koji željno čeka da svom topu otvori liniju.

| | |
|---|---|
| **10......** | **f6×g5** |
| **11. Ld3×h7+!** | ...... |

I ovo valja upamtiti; na 11. h4×g5 crni bi se s g7 - g6 obranio, ali sad ide sve s tempom!

| | |
|---|---|
| **11.....** | **Kg8×h7** |
| **12. h4×g5+** | **Kh7 - g8** |
| **13. Th1 - h8×!** | **Kg8×h8** |
| **14. Dd1 - h5+** | **Kh8 - g8** |
| **15. g5 - g6** | |

Bijeli je sve dao za ovu poziciju, iz koje sad matira u dva poteza.

### Opasnosti rane rohade

S rohadom nije dobro zakasniti, ali još je veća nevolja vrlo često preuranjena rohada. Gornji primjeri dali su nam naslutiti opasnosti rane rohade, a ima otvorenja, gdje valja naročito paziti na rohadu u pravi čas. Poučan primjer opasnosti rane rohade daje nam slijedeća Steinitzova varijanta:

| | |
|---|---|
| **1. e2 - e4** | **e7 - e5** |
| **2. Sg1 - f3** | **Sb8 - c6** |
| **3. Lf1 - c4** | **Lf8 - c5** |
| **4. 0 - 0** | ...... |

Ovdje je rohada preuranjena. Bolje je 4. c2- c3 ili 4. d2 - d3.

| | |
|---|---|
| **4....** | **Sg8 - f6** |
| **5. d2 - d3** | **d7 - d6** |
| **6. Lc1 - g5** | **h7 - h6** |

Potez bijelog lovca ovdje nije na mjestu, jer crni s h7 - h6 dobiva tempo za provedbu pješačkog juriša na rohadu bijeloga putem g7 - g5 itd. Ovaj momenat valja naročito upamtiti, **jer se stvar slično odvija u mnogim pozicijama.** Stranka, koja još nije rohirala redovno se ne treba bojati tjeranja lovca, — koji veže na f6 (odnosno f3) konja, — po protivničkim pješacima. Ali nakon rohade valja točno ispitati, dali protivnik ne dobiva izglede za pješački napad na rohadu.

| | |
|---|---|
| **7. Lg5 - h4?** | ...... |

Nakon ovog hoda bijela je partija izgubljena. Nakon 7. Lg5×f6 Dd8×f6 8. Sb1 - c3 bijeli bi stajao nešto slabije, ali bi partiju još mogao lijepo popraviti.

| | |
|---|---|
| **7....** | **g7 - g5!** |
| **8. Lh4 - g3** | **h6 - h5!** |
| **9. Sf3×g5** | **h5 - h4** |
| **10. Sg5×f7** | **Dd8 - e7** |

Steinitz je tu izveo 10.... h4×g3 u brojnim varijantama do pobjede crnoga. Jedna od tih varijanata »ima rupu« i zato tu dajem prost i korektan put za crne.

| | |
|---|---|
| **11. Sf7×h8** | **h4×g3** |
| **12. h2×g3** | **De7 - h7** |
| **13. Sh8 - f7** | **Sf6 - g4** |
| **14. Tf1 - e1** | **Dh7 - h2+** |
| **15. Kg1 - f1** | **Sc6 - d4** |

sa slijedećim matom.

### Primjeri kombinacionih partija

U nekim otvorenjima dominiraju kombinacije, a u drugim je sve u pozicionoj igri. Potonja se danas više igraju, a i sam zadatak otvorenja shvaća se danas kao pozicioni, a ne kombinacioni problem. **Dat ću** zato za kombinaciona otvorenja samo dva tipična primjera.

### Evansov gambit

| | |
|---|---|
| **1. e2 - e4** | **e7 - e5** |
| **2. Sg1 - f3** | **Sb8 - c6** |
| **3. Lf1 - c4** | **Lf8 - c5** |

Ovi hodovi tvore talijansku partiju, ogranak koje je i Evansov gambit, koji nastaje, kad bijeli vuče:

| | |
|---|---|
| **4. b2 - b4** | ...... |

Bijeli žrtvuje pješaka, da bi s tempom igrao c2 - c3 i onda d2 - d4. Pravi cilj je brzo otvaranje linija i lagodan razvoj figura. Otvorenja, gdje se u slične svrhe žrtvuje materijal, zovu se **gambiti.**

| | |
|---|---|
| **4.....** | **Lc5×b4** |

Crni može gambit i **otkloniti** i vući 4.... Lc5 - b6, ali praksa ne preporuča taj uzmak.

| | |
|---|---|
| **5. c2 - c3** | **Lb4 - a5** |
| **6. d2 - d4** | ...... |

Bijeli je očito spreman dati i d- i c- pješaka; on igra **kompromitiranu varijantu** — kako se kaže. Drugi način je 6. 0 - 0, ali taj nije za preporuku, jer tad crnom stoji na raspolaganje slijedeća **Laskerova varijanta:** 6.... d7 - d6 7. d2 - d4 La5 - b6! 8. d4×e5 d6×e5 9. Dd1×d8+Sc6×d8 10. Sf3×e5 Lc8 - e6, u kojoj on vraćanjem pješaka svodi igru na konačnicu, u kojoj bijeli stoji nešto slabije.

| | |
|---|---|
| **6....** | **d7 - d6?** |

Ovdje je bolje 6. . . . . e5×d4; obrana je tad teška, ali uz točnu igru na kraju moguća Partijski hod ćemo sad — kako se to kaže — oboriti:

**7. Dd1 - b3** **Dd7 - d7**

Ne ide 7. . . . Dd8 - e7 zbog 8. d4 - d5, te 9. Db3 - a4+ s osvajanjem crnog La5 (u poziciji s crnom D na d8 branio bi tog lovca hod c7 - c6).

**8. d4×e5** **d6×e5**

**9. 0 - 0** **La5 - b6**

**10. Lc1 - a3** **Sc6 - a5**

**11. Sf3×e5!** . . . . . .

Iznenadjujući hod, koji sprema žrtvu dame.

**11. . . . . .** **Sa5×b3**

**12. a2×b3** i crni gubi damu natrag (na 12. . . . Sb6×f2+ slijedi 13. Kg1×f2!), pa stoji nakon 12. . . . Dd7 - e6 13. Lc4×e6 Lc8×e6 14. Sb1 - d2 0 - 0 - 0 15. Se5 - c4 slabije.

Kao drugi primjer neka nam posluži jedna partija, koju je autor kao bijeli dobio:

**Pruska partija**

**1. e2 - e4** **e7 - e5**

**2. Sg1 - f3** **Sb8 - c6**

**3. Lf1 - c4** **Sg8 - f6**

Ovo se otvorenje zove »igra dvaju skakača u otpotezu», a nazivaju ga i **pruskom partijom.**

**4. d2 - d4** **e5×d4**

**5. 0 - 0** **Lf8 - c5**

Ovdje je dobro i solidno 5. . . . . Sf6×e4

**6. e4 - e5** **d7 - d5**

**7. e5×f6** **d5×c4**

**8. Tf1 - e1+** . . . . . .

Ovim hodom počinje ogranak, koji se zove **napad Maks Langeov.** Ova je pozicija valjda najpunija kombinacijama, a i najviše istraživana u čitavoj šahovskoj teoriji.

**8. . . . . .** **Lc8 - e6**

**9. Sf3 - g5** **Dd8 - d5**

Ne valja 9. . . . Dd8×f6? zbog 10. Sg5×e6 f7×e6 11. Dd1 - h5+, te 12. Dh5×c5.

**10. Sb1 - c3** **Dd5 - f5**

**11. Sc3 - e4** **Lc5 - f8**

Na 11. . . . Lc5 - b6 dolazi bijeli u prednost putem 12. f6×g7 Th8 - g8 13. g2 - g4 Df5 - g6 14. Sg5×e6 f7×e6 15. Lc1 - g5!

Na 11. . . . 0 - 0 - 0 slijedi 12. Sg5×e6 f7×e6 13. g2 - g4 Df5 - e5 14. f6×g7 Th8 - g8 15. Lc1 - - h6! i bijeli stoji dobro.

**12. Sg5×f7!** . . . . . .

Ne bi valjalo 12. g2 - g4? zbog Rubinsteinove kombinacije: 12. . . . Df5×g4+! 13. Dd1×g4 Le6×g4 14. f6×g7 Lf8×g7 15. Se4 - f6+ Ke8 - f8 16. Sf6×g4 h7 - h5 i crni dobiva figu-



ru s odličnom igrom natrag. Lijep primjer t. zv. **obrambene kombinacije:**

**12. . . . . .** **Ke8×f7**

**13. Se4 - g5+** **Kf7 - g6**

Na 13. . . . Kf7 - g8? dolazi bijeli sa 14. g2 - g4 do odlučnog napada; tako na 14. . . . Df5×f6 15. Te1×e6 Df6 - d8 16. Dd1 - f3 Dd8 - d7 odlučuje odmah hod 17. Te1 - e7!

**14. f6×g7** **Lf8×g7**

**15. Te1×e6+** **Lg7 - f6**

**16. g2 - g4** **Df5 - d5**

**17. Sg5 - h3!** **Kg6 - f7**

**18. Sh3 - f4** **Dd5 - c5**

**19. b2 - b4** **c4×b3e.p.**

Na 19. . . . Sc6×b4 slijedi 20. Lc1 - a3 a7 - a5 21. c2 - c3 d4×c3 22. Dd1 - d7+ s pobjedonosnom atakom.

**20. Dd1 - f3** **Ta8 - f8?**

Bolje 20. . . . Th8 - f8, pa se crni može zavući kraljem na h8.

**21. Df3×b3** . . . . . .

Prijeti medju ostalim i 22. Te6×f6+ Na 21. . . . Kf7 - g7 odlučuje 22. Sf4 - h5+ Kg7 - g6 23. Db3 - d3+

**21. . . . . .** **Sc6 - a5**

**22. Te6×f6+** **Kf7 - e8**

Ili 22. . . . Kf7×f6 23. Db3 - e6+ - te 24. Sf4 - h5+ i dobiva.

Na 22. . . . Kf7 - g7 ide 23. Tf6×f8 Sa5×b3 24. Sf4 - e6+ i bijeli će uzeti crnu damu i nakon toga postići višak materijala.

**23. Db3 - e6+** **Ke8 - d8**

**24. Sf4 - d5** **Tf8 - e8**

**25. Tf6 - f8!** **Th8×f8**

**26. Lc1 - g5+** **Crni predaje.**

# Teorija pozicione igre

Za svrhe uvodjenja u pozicionu igru vrlo je korisno upoznati najprije historijski put, na kojem se je došlo do pojimanja šaha na pozicioni način. Hodova, pa i čitavih planova pozicionog kova, moglo bi se naći i u starijim epohama šahovanja, ali ono, čega su si igrači isprva bili svijesni i što su u igri tražili, to su bile kombinacije, a ne neki sistem postepenog jačanja pozicije, kakovim se predstavlja poziciona igra. Kombinacije su se osobito ispoljile kao sadržaj šahovanja u vremenu, koje je slijedilo veliku reformu pravila gibanja figura krajem 15. vijeka. Toliko novih kombinacionih mogućnosti otvorila je ta reforma i toliko je čar

kombinacija opčinio šahiste, da su oni kroz nekoliko stoljeća igrali šah **zbog kombiniranja.** Partije su se otvarale tako, da bi se što prije moglo početi s kombiniranjem i u opće: čitava igra sastojala se je iz pripremanja ili izvodjenja kombinacija. U 18. vijeku opazio je prvi Philidor, da je ispravno vodjenje pješakâ važnije od traženja kombinacija, ali za njegove ideje vrijeme još nije bilo došlo. U 19. vijeku počelo se sa sustavnijom **analizom** ili raščinjavanjem pojedinih kombinativnih pothvata u otvorenjima i ubrzo se je pokazalo, da imade vrlo mnogo kombinacija, kojima su se šahisti divili, a koje se je točnijom igrom moglo zapravo **oboriti.** Veliki igrači dobivali su doduše i dalje svoje partije duhovitim kombinacijama, ali duh kritike nailazio je skoro svuda rupe u ponajljepšim idejama, pa se je nametalo pitanje, da li se i kako može šah igrati **korektno** ili ispravno t. j. tako, da svaki učinjeni potez može izdržati kritiku u analizi. Na ovo najvažnije pitanje u historiji šaha dao je ispravan odgovor veliki Steinitz u drugoj poli 19. vijeka. On je ustvrdio, da put k uspjehu u šahu nije u kombiniranju pod svaku cijenu, nego u tome, da se **postepeno od poteza do poteza jača vlastita pozicija, a protivnička po mogućnosti slabi.** Kombinacije pak nisu na odmet, ali njih ne treba na silu tražiti, one treba da dolaze same od sebe kao rezultat dovoljnog ojačanja pozicije. Ova opća uputa, da treba paziti na jačanje pozicije, ide dobro u glavu, a jer je osobito važna kao srž pozicione igre, potkrijepit ću ova izlaganja jednom poredbom.

Nije nikakovo čudo, da su šahisti stoljećima mislili samo na kombinacije, jer su i u onoj borbi, kojoj je šah slika, naime u ratu, vojskovodje mislili nekoć samo na bitke. Trebalo je dugo vremena dok je vojna znanost utvrdila sve faktore uspjeha u ratu i pronašla ono, što se danas zna, naime da su sve one ratne radnje, koje prethode srazu armija, ponajvažnija stvar, jer su temelj uspjeha u samoj bitci. Za sve te radnje vojna znanost daje opću uputu, da treba »jačati ratni potencijal«. Šahovska pak teorija, čiji je razvoj tekao nalik na ratnu, daje Vam danas sličnu opću uputu: jačajte najprije poziciju, a onda se upuštajte u bitke ili kombinacije.



Ovaj mali historijski uvod dobro će Vam poslužiti da se približite pojmu pozicione igre, ali pravu bit njezinu upoznat ćete najbolje u okviru općeg sistema šahovske teorije. Upoznavanje pak biti pozicione igre otkrit će Vam tajne majstorskog šaha i znatno unaprijediti Vašu šahovsku vještinu. Prirodno je, da ćete u studiji ovog drugog dijela knjige naići i na mjesta, koja Vam ne će biti laka, ali to neka Vas ne smeta. Potrebno je i nešto truda, **treba neke stranice po dva ili više puta čitati,** a uz to njegovati i praktičnu partiju, da bi se postiglo cilj.

## Bit pozicione igre

Jačati od hoda do hoda vlastitu poziciju, a protivničku — što u glavnom izlazi na isto — slabiti, to je općenito rečeno smisao pozicione igre u **najširem smislu.** Pita se sad šta sve može značiti to jačanje? Poredba s ratom opet će Vam tu pomoći. U ratu može neka stranka putem uništenja dijela neprijateljskih snaga doći do nadmoći u broju, ali može i to da manevriranjem polući prednost boljeg rasporeda četa. Taj pak povoljniji raspored može biti prolazne, ali i trajnije naravi, pri čem naravno najviše odlučuje stepen pokretnosti četa na jednoj i na drugoj strani. Imamo dakle tri vrste nadmoći u ratu: nadmoć u broju (ili kvaliteti) četa, te prolaznu ili trajnu prednost u boljem rasporedu njihovom.

Taman tako je i u šahu: brojčana nadmoć predstavlja se tu kao nadmoć u materijalu (po tablici vrijednosti figura), koja — kako već znate — u pravilu daje pobjedu na prost način, prolaznoj prednosti rasporeda odgovara u šahu kombinaciona igra, a trajnijoj pak poziciona igra **u užem ili pravom smislu.** Sve tri vrste spadaju dakle u pozicionu igru u širem smislu, jer se u sva tri slučaja javlja jačanje pozicije, a razlike su u glavnom u postupku iskorišćavanja toga jačanja. Iskorišćavanje materijalne nadmoći je dosta jednostavno, iskorišćavanje prolazno povoljnih rasporeda kamenova traži logično strjelovite akcije, kakove ste upoznali u teoriji kombinacije, a tretiranje trajnijih povoljnih rasporeda tvori sadržaj pozicionog šaha.

**Trajnost** nekog povoljnog rasporeda kamenova je dakle bitni kriterij pozicionog šaha u pravom smislu i sad Vam je već mnogo toga jasno. Zajednička je svoj razboritoj šahovskoj igri težnja za povoljnim rasporedom, a zajedničko je i to, da bitnost svih promjena sačinjavaju elementi, koje smo nazvali kombinacijom. Ako ti elementi na brzu ruku stvore neki raspored, koji je povoljan, ako se brzo iskoristi, onda je po srijedi **kombinacija**, a ako oni stvaraju sporije, ali zato trajnije promjene u rasporedu, onda se radi o **pozicionoj igri** u pravom smislu, o kojoj će sad dalje biti riječ.

Maglu nad osnovnim pojmovima smo rastjerali, ali sad moramo odmah načiniti kompromis s uvriježenom terminologijom pozicione igre. Ta ne govori o trajnom jačanju ili slabljenju **rasporeda**, nego snagu ili slabost pridaje pojedinim **kamenovima ili poljima**, pa spominje jake ili slabe pješake, figure ili polja. To nije sasvim točno, ali je praktično. Dosljedno izvedeno značilo bi to toliko, da poziciono jačanje dolazi otuda, što pojedini kamenovi tokom igre dobivaju veću vrijednost i doista je takovo gledanje vrlo podesno za opisivanje pozicionog djelovanja pješaka, dok je kod figura težište ipak na učenju rasporeda na tabli, a ne na zamišljenoj promjeni njihovih vrijednosti.

Sad bi dogli ići na sustavno izlaganje, ali će za početnika biti korisno, da mu najprije dovedemo na tabli pred oči prost primjer jačanja pozicije u otvorenju:

**1. d2 - d4** e7 - e6
**2. c2 - c4** c7 - c5

Crni je svojim hodom c7 - c5 ponudio bijelom izmjenu pješaka. Bijelom se ne svidja 3. d4×c5, jer crni igra 3.... Lf8×c5 i zauzima svojim lovcem lijepu diagonalu b6 - f2, s koje bi ga bilo dosta teško otjerati. Bila bi to dakle dosta povoljna pozicija crnog lovca **trajnije** naravi. Bolje bi već bilo 3. Sg1 - f3, pa na c5×d4 4. Sf3×d4, ali tu je pitanje, da li je položaj bijelog konja na d4 trajne naravi. Bijeli je stoga izabrao drugi potez:

**3. d4 - d5** ....

To je čisti pozicioni hod, koji jača položaj bijelog pješaka na d5, a u isti mah ograničuje pokretljivost protivničkih kamenova u tri pravca.



Prvo oduzima crnom konju polje c6, drugo onemogućuje crnom d-pješaku dvokrok i treće čini, da polje c5 ostaje zabrtveno po crnom pješaku, tako da crni lovac s f8 nema više to polje za razvoj.

**3.......** **Sg8 - f6**

Zašto crni ne uzima na d5 hodom 3.... e6×d5? Zato jer bi bijeli odgovorio 4. c4×d5 i opet dobio postavu pješaka na d5. Crni bi uzimanjem na d5 polučio u stvari samo izmjenu svoga pješaka e6 za bijeloga s c4. Takova izmjena ne bi bila od koristi za crnog, kojemu u ostalom prilike za izmjenu na d5 ni kasnije ne će izmaći.

**4. Sb1 - c3** .......

Bijeli sprema jačanje pozicije putem e2 - e4

**4.......** **b7 - b6**

Crni ima mali izbor poteza. Pored partijskog, koji sprema krilni razvoj lovca na b7, dolazi u obzir još d7- d6, koji je potez i bolji od b7 - b6, jer tad crni dolazi u mogućnost, da svog pješaka premjesti s e6 na e5 i stvori tako otporniju poziciju pješakâ.

**5. e2 - e4** **d7 - d6**

Crni ne smije dozvoliti dalјnje jačanje bijele postave hodom e4 - e5.

**6. f2 - f4** **e6 - e5**

Hod bijeloga prijetio je opet e4 - e5, što je crni svojim odgovorom omeo. Ali sad bijeli na drugi način jača svoju poziciju:

**7. f4×e5** **d6×e5**

Bijeli d-pješak je sad **slobodan**, a k tome i dobro **branjen**, što je vrlo korisno, osobito ako dodje do konačnice. K tome bijeli ima otvorenu f-liniju, na kojoj će nakon kratke rohade moći vršiti tlak na crnu poziciju. Glavni elementi prednosti bijele pozicije su **trajne**, dakle pozicione naravi. Crni ne će moći poziciju bijeloga prosto razbiti, pa će zato biti u daljnjim hodovima upućen na obranu.

## Uzroci trajnosti pozicionih obilježja

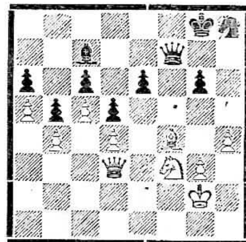
Apsolutno trajne pozicione prednosti nisu, a i ne treba da budu. Dovoljno je da se održe kroz koji tucet ili i manje hodova, za koje vrijeme obično dolazi do odluke, naime do pretvaranja pozicione nadmoći u solidni višak materijala ili u pobjedonosnu mat-kombinaciju. Ali u još jednom drugom smislu nema apsolutnosti pozicionih prednosti. One su

naime uvijek **posljedica neke slaboće** protivnikove pozicije. Ta **suovisnost** pozicionih jakosti jedne stranke s pozicionim slaboćama druge stalna je popratna pojava sveukupne pozicione igre. To je i potpuno logično. Jer kako bi uz ravnopravan materijal jak položaj jednog ili više kamenova jedne stranke mogao biti trajne naravi, ako druga stranka ne bi na neki način bila spriječena nekom svojom neprilikom ili slaboćom, da taj jak položaj odstrani? Iskustvo nas uči, da pješaci tjeraju figure protivnika iz njihovih postava, a znamo i to, da figuri protivnika, koja nas smeta, često suprotstavljamo vlastitu figuru iste vrijednosti nudeć ili iznudjujuć izmjenu, odnosno povlačenje protivničke figure. Jake figure mogu se dakle obično istjerati iz njihovih položaja, a ako to nije moguće, onda je po srijedi neka slaboća, koja to tjeranje ometa i ta je **slaboća** onda neposredni uzrok trajnosti jakog položaja figure druge stranke.

Poziciona igra osniva se dakle na slaboćama ili nedostacima protivničke pozicije; jačanje pozicije javlja se tamo, gdje je protivnik trajnije spriječen, da se tom jačanju suprotstavi. Ali te slaboće, — kojima se tako reći hrani snaga protivničke pozicije, — otkuda te slaboće i koji im je posljednji uzrok? Slaboćama je u krajnjoj liniji uzrok uvijek neka trajna **nepokretnost** ili nemogućnost djelovanja u opće, ili u nekom odredjenom smjeru. Na kraju smo dakle došli na to, da je trajna posvemašnja ili djelomična nepokretnost nekog kamena, ili sastava od više njih, pravi izvor sve pozicione igre.

Sve što smo do sada rekli osvijetlit ćemo sad na primjeru **poz. br. 96.** Bijeli je tu na

**Poz. br. 96.**



hodu. On ima na f4 lovca, kojega može na e5 jako postirati. Ali i konja bi mogao lijepo postaviti na e5. Koje je bolje? Izgleda: konj će jače gristi, ali njega bi crni odmah izmijenio (udarom Lc7×e5), pa bi na e5 došao bijeli lovac. Bijeli dakle najprije sam mijenja lovce, a onda konjem sjeda na e5:

| | | |
|---|---|---|
| 1. | **Lf4×c7** | **Df7×c7** |
| 2. | **Sf3 - e5** | **Kg8 - g7** |

Crni je morao braniti ugroženog pješaka g6 i sada je nastala pozicija, u kojoj su sve važne točke crne postave **dovoljno** obranjene, ali je očito da je bijeli u prednosti **uslijed jakog položaja konja** na e5. Pa da vidimo točnije u čem je snaga toga položaja. Prije svega u **slabosti** polja e5 za crnoga. To je polje **jako polje** bijeloga, a **slabo polje** crnoga. Crni je pješak e6 **zaostao** i nepokretan je. Crni nema na f-liniji pješaka, da s njim otjera bijelog konja s e5. **Posredno** je nepokretan i crni konj, koji nije u stanju da skokne na f7 i tamo nudi izmjenu, jer on mora čamiti na h8, da bi polje g6 ostalo zaštićeno. I taj pješak na g6 je slab, ne može se ukloniti napadu krokom na g5, jer ga tamo čeka sa sjekirom bijeli pješak h4. Ali crni ima još damu, pa bi mogao s njom u pomoć polju g6, da ga za čas brani. Za čas samo, dok crni konj dodje na f7 i otjera nesnosnog bijelog konja s e5. Ali tu je nevolja! Crna dama mora štititi još i pješaka c6, koji je isto slab, naime ugrožen i pri tom nepokretan. Dama bi mogla doći u dva hoda na e8 i braniti oba slaba polja, ali — opet neprilika — onda bi joj namjeravani potez Sh8 - f7 prekinuo djelovanje na g6 i taj bi pješak stradao. Crni je dakle nemoćan, on pati od trajne slabosti ukupne pozicije, koja je rezultat zbira pojedinih slaboća, a ove se opet svode na trajnu **nepokretnost** pješaka c6, e6 i g6 i onu posrednu konja h8. Valja opaziti, da i nepokretnost crnog pješaka e6 igra važnu ulogu. Da njega nema crna bi dama mogla postići postavu na polju e6, a onda bi oslobadjajući hod Sh8 - f7 bio moguć. Ovako taj pješak, koji brtvi polje e6, crnom samo smeta.

Sve te opisane različite slaboće i poteškoće crne pozicije temelj su, na kojem počiva jaka postava bijelog konja na e5, koji je zato jak i baš toliko jak, koliko je crna pozicija slaba.

Ali da vidimo što to sad bijeli vuče i kako on dalje iskorišćuje neprilike crnoga:

| | | |
|---|---|---|
| 3. | **g3 - g4** | ..... |

Bijeli naravno zna, da sama

za sebe polučena postava konja na e5 još ne dobiva partije. Crni će »leći na trbuh« i čekati što će bijeli poduzeti. Bijeli naime ne može iskoristiti ovu poziciju na neki siloviti način; on mora sad nastojati planski pojačati dalje svoju poziciju, a da pri tom crnome ne dozvoli oslobadjajući hod Sh8 - f7, koji bi crni imao na pr. na 3. Dd3 - f3. Zato bijeli hoće najprije dovesti svoga pješaka na g5, a onda manevrom Dd3 - f3 - f6+ pojačati još i poziciju dame. Potez 3. g3 - g4 je dakle uvod u osvajanje još jednog slabog polja u crnom taboru, naime polja f6, koje crni ne može braniti ni damom (koja je prikovana na obranu polja c6), ni svojim konjem, nego samo kraljem.

| | |
|---|---|
| **3. ......** | **Dc7 - c8** |
| **4. g4 - g5** | **Dc8 - e8** |
| **5. Dd3- f3** | ...... |

Sad je sve pripravljeno za ovaj hod. Vuče li crni na pr. 5. ... Sh8 - f7, onda slijedi 6. Df3 - f6+Kg7 - g8 (na 6. ... Kg7 - f8 odlučuje 7. h4 - h5) 7. Df6×g6+Kg8 - f8 8. Dg6 - f6 i bijeli dobiva.

| | |
|---|---|
| **5. .....** | **Kg7-g8** |

I na drugi potez kraljem dolazi na kraju do kombinacije, koju ćemo sad upoznati.

| | |
|---|---|
| **6. Df3 - f6** | **Kg8 - h7** |
| **7. h4 - h5!** | ...... |

To je važan momenat u igri: bijeli je postigao vrhunac pozicionog jačanja, postiranjem konja na e5 i dame na f6. Poziciona igra je dala svoje i **sad je red na kombinaciji,** da obavi žetvu. Nakon uspješno provedene pozicione igre u pravilu dolazi do brze odluke, koja često ima oblik kombinacije, kao što će to ovdje biti slučaj. Zato se veli, da poziciona igra **pripravlja** kombinacije a u Steinitzovo doba, kad su poziciona načela bila po prvi puta formulirana, upotrebljavao se je za pozicionu igru naziv **sintetička kombinacija,** što nije baš loše.

| | |
|---|---|
| **7. .....** | **g6×h5** |
| **8. Df6 - h6+** | **Kh7 - g8** |
| **9. g5 - g6** | **De8 - e7** |

Crni je očito morao parirati pretnju 10. Dd6 - h7+ itd. Ali sad slijedi kombinaciono prekidanje 7. reda:

| | |
|---|---|
| **10. Se5 - f7!** | **Sh8×f7** |

Na 10. ... De7 - f6 bijeli daje šah damom na h7, a onda damom uzima konja h8.

| | |
|---|---|
| **11. Dh6 - h7+** | **Kg8 - f8** |
| **12. g6 - g7+** | **Kf8-e8** |
| **13.g7 - g8D+** | **Ke8 - d7** |
| **14. Dg8×f7** | i bijeli dobiva brzo. |



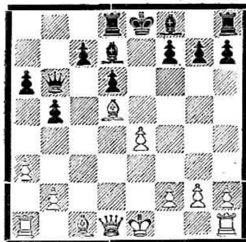
## Odnos izmedju pozicione i kombinacione igre

Sve do pred nekih 25 godina šahovski je svijet strogo lučio pozicionu igru od kombinacione, kao da su to dva suprotna pola šahovskoga stila. Uvriježilo se je mišljenje, da je poziciona igra uspješna, ali suhoparna, a kombinaciona nezahvalna, ali elegantna. Uporedo s ovim krivim sudom, — a možda i kao uporište za nj, — prakticirala se je na šahovskim turnirima početkom 20. vijeka dosta plitka igra po šabloni. Nakon smrti Steinitza, Čigorina i Pillsburyja ostalo je zaista malo genijalnih šahista, pa je prevagnula osrednjost, koja svuda, pa i u šahu, nalazi spas u rutini. Zadatak, koji se je nametao, bila je sinteza dubljih ideja Steinitzovih s baštinom velikih kombinatora iz prošlosti, a takovoj je sintezi bila naveća zapreka šablonska igra epohe. Trebali su da dodju novi talenti neopterećeni predrasudama, da izvedu tu sintezu. I došli su. Došli su iz slavenskih zemalja, ili slavenskih sredina, i ostvarili u epohi, koja je počela prije četvrt vijeka pravu **revoluciju šahovsog stila,** koja se danas sredjuje u novu opću teoriju šaha, na kojoj i ovo djelo suradjuje.

Poziciona i kombinaciona igra stapaju se danas u partijama velikih majstora u cjelinu, koja po dubini ideja i objektivnoj vrijednosti daleko nadmašuje stare partije. Rastavljena na svoje kombinacione i pozicione dijelove suvremena bi velika partija dala možda šarenu sliku i mi bi u njezinom prikazu opažali stalno prelijevanje rečenih dijelova, ali kad mi kažemo, da neki igrač kombinira poziciono, ili pak da poziciono priprema kombinacije, onda to ne znači, da si je on u partiji svijestan, da primjenjuje dva različita načina igre. Veliki majstor naprosto traži i nalazi **objektivno najjači hod** i pri tom mu je potpuno svejedno, da li se to zove pozicionam ili kombinacionom igrom.

I šahista koji se tek usavršava u igri, treba da odnos izmedju pozicione i kombinacione igre pravilno shvati i osjeti tako ono **jedinstvo akcije,** koje savršen plan ili potez diže iznad svih posebnosti nazivlja, bez kojeg teorija na žalost ne može da bude. Kao primjer ćemo ogledati **poz. br. 97,** koju smo izabrali tako, da se po-

**Poz. br. 97.**



bjedonosni plan bijeloga može tumačiti i kao kombinacija i kao poziciona igra. Bijeli tu dobiva ovako:

**1. Dd1 - h5** **g7 - g6**

Kombinacioni komentar veli tu, da 1. . . .Ld7 - e6 ne ide zbog Ld5×e6, a pozicioni opaža, da je bijeli iznudio hod g7 - g6 i tako trajno oslabio polje f6.

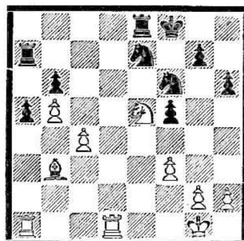
**2. Dh5 - f3** **f7 - f5**

Kombinaciono je tu važno, da na 2. . . . Ld7 - e6 slijedi 3. Ld5×e6 f7×e6 4. Df3 - f6 (tu se vidi zašto je bilo potrebno izazvati g7 - g6) 4. . . . Th8 - g8 5. Df6×e6+ i dobiva crnog topa. Poziciono je odlučno, da su nakon iznudjenog hoda f7 - f5 oslabljene dvije diagonale, naime ona c3 - h3 i ona d5 - g8, tako da sad završni hod plana:

**3. Df3 - c3** i osvaja crnog topa!

Drugi primjer igre, u kojoj se kombinaciono miješa s pozicionim, neka nas podsjeti na to, da je u toj maniri Steinitz bio uzoran preteča suvremenih velemajstora. U **poz. br. 98** iz partije Steinitz—Čigorin (Habana 1892) bijeli je na potezu vukao **1. c4 - c5!** Otvorio je dakle diagonalu lovcu b3 i **sad** bi se moglo očekivati, da će početi kombinacija. Ali **nakon**

**Poz. br. 98.**



**1. . . . b6×c5** bijeli igra mirno **2. Td1 - d6** s donekle pozicionom idejom, da crni pješak g7 ostane odulje vrijeme negibiv, jer mora braniti konja f6, koji (zbog Se5 - d7+) ne smije maknuti. Crni, koji ne može vući ni konjem e7 (zbog Se5 - g6 mat), igra sad **2. . . . Te8 - b8,** pa slijedi 3. **Ta1 - d1 Ta7-a8** (parira pretnju 4. Td6 - d8+ itd.) **4. b5-b6 a5-a4 5. Lb3×a4 Kf8 - g8 6. Se5 - c6 Se7×c6 7. La4×c6 Sf6 - e8 8. b6 - b7 Ta8 - a7 9. Td6 - d8** i crni predaje.

Za upoznavanje odnosa izmedju pozicione i kombinacione igre osobito je poučno suprotstaviti dva odjelita slučaja. U jednom se putem kombinacije polučuje neko **poziciono obilježje** (t. zv. poziciona kombinacija), a u drugom se na bazi nekog već postojećeg pozicionog obilježja izvodi uspješna **kombinacija.**

Za prvi je slučaj primjer slijedeća igra u otvorenju:

| | |
|---|---|
| **1. e2 - e4** | **c7 - c6** |
| **2. d2 - d4** | **d7 - d5** |
| **3. e4 - e5** | **Lc8 - f5** |
| **4. g2 - g4** | **Lf5 - g6** |

Bolje je za crne ovdje 4. . . . Lf5 - d7. Od 4. . . . Lf5 - e4 5. **f2 - f3** crni nema koristi.

| | |
|---|---|
| **5. h2- - h4** | **h7 - h5** |
| **6. e5 - e6!** | **f7×e6** |

Posljednja tri hoda bijeloga djelovala su kombinaciono, a napose je s e5 - e6 bijeli ostvario brtvenje polja e6. Ali svrha tih hodova bila je ipak poziciona. Sad bijeli naime vuče:

**7. g4 - g5!** i oduzima na taj način crnom konju g8 jedino još pristupno mu polje. Položaj bijelog pješaka na g5 je očito trajne naravi. Ako crni nastoji zadržati višak pješaka, onda će i formacija njegovih pješaka e6 i e7 ostati trajna, pa konj g8 u opće ne će moći van. Obilježje prednosti bijeloga je tu dakle pozicione naravi; potez 7. g4 - g5! dao je manevru bijeloga smisao pozicione kombinacije. (Crni sad istina može vraćanjem pješaka osloboditi konja, ali nakon 7. . . . e6 - e5 8. d4×e5 e7 - e6 9. Lf1 - h3 Lg6 - f5 10. Lh3×f5 e6×f5 bijeli zadržava poznatu već prednost slobodnog i jakog pješaka e5, kojega može po potrebi s f2 - f4 učvrstiti.)

Za moć kombinacije izgradjene na bazi pozicione prednosti neka kao primjer posluži slijedeća partija dra. Bernsteina:

| | |
|---|---|
| **1. e2 - e4** | **c7 - c5** |
| **2. Sb1 - c3** | **Sb8 - c6** |
| **3. Sg1 - e2** | **e7 - e6** |
| **4. d2 - d4** | **c5×d4** |
| **5. Se2×d4** | **Lf8 - b4** |
| **6. Sd4×c6** | **Lb4×c3+ ?** |
| **7. b2×c3** | **b7×c6** |

Uzivanjem na c3 crni je nešto oslabio bijele pješake, ali je još više oslabio sebe na diagonali a3 - f8, koju sad bijeli uzima pod svoju vlast.

| | |
|---|---|
| **8. Lc1 - a3** | **Dd8 - a5** |
| **9. Dd1 - d6!** | **. . . . .** |

Majstorski hod! Bijeli ne mari za gubitak topa, nego ba-

ca sve raspoložive snage na pozicionu slaboću crne pozicije, naime na diagonalu a3 - f8.

9. ...... Da5×c3+
10. Ke1 - d1! Dc3×a1+
11. Kd1 - d2 ......

Crni je tu predao, jer nije vidio kako će parirati pretnju mata na f8. Ali da je okušao hod **11. ... Ke8 - d8,** onda bi nakon **12. Lf1 - c4!** upoznao moć kombinacije izgrađene na bazi pozicione slaboće:

Na 12. ... Da1×h1 bi išlo 13. Dd6 - f8+Kd8 - c7 14. La3-d6+ Kc7 - b7 15. Df8 - d8 s brzim matiranjem, a na

12. ... Da1 - f6 pak 13. Dd6-f8+ Kd8 - c7 14. La3 - d6+ Kc7 - b6 15. Th1 - b1+ Kb6-a5 16. Ld6 - c7+, te 17. Df8 - b4 mat.

## Raznovrsnost pozicionih tema

Trajnijih obilježja ima u svakoj poziciji. Svaki kamen, pa i svako prazno polje, ima svoje poziciono značenje posebnog stepena već prema rasporedu na šahovnici. Otuda obilje pozicionih obilježja i raznovrsnost pozicionih tema. Mi ćemo te teme svrstati u dvije skupine ovako:

**1. skupina: obilježje daje prosjek.**

Ovamo spadaju one pozicije, kojima ne udara biljeg izrazita jakost ili slabost pojedinih kamenova, nego se poziciona prednost ukazuje kao zbir jakosti vlastitih ili slabosti protivničkih kamenova i njihovih rasporeda. Obilježje tu daje prosjek, ono je statističke naravi. Glavne su teme ove skupine:

**razvojna prednost;**
**terenska prednost** i
**iznudnica.**

**2. skupina: obilježje daju pojedini kamenovi, ili manji sastavi njihovi.**

Ova skupina obuhvaća velik broj tema, koje se mogu svrstati ovako:

**jak položaj pojedinih figura;**
**slab položaj pojedinih (protivničkih) figura;**
**pješačke slaboće** i
**jake formacije pješakâ.**

## Razvojna prednost

U poglavlju o kombinacijama u otvorenju uputio sam Vas, da valja razvijati figure. Igrač, koji dobro razvije po koju jedinicu više od protivnika ima razvojnu prednost. Takova prednost imade pozicionu narav, jer se uz valjanu igru podugo održava, u koliko se ne preobrazi u drugu neku trajnu prednost. Ako ste na pr. u prvih 7 poteza otvorenja razvili jednu ili dvije jedinice više od protivnika, onda ćete ubrzo imati priliku za neke planove ili pretnje, koje će protivnika zabaviti, tako da u pravilu ne će stići, da zaostalost u razvoju ispravi. Otuda slijedi — usput rečeno — naravno i to, da pri iskorišćavanju razvojne prednosti valja u pravilu izbjegavati takove pretnje, koje bi protivnik mogao parirati razvijanjem svojih još nerazvijenih figura.

Razvojna prednost može biti i lokalne naravi, t. j. ograničena na jedan dio šahovnice. U takovom je slučaju u pravilu uputno **voditi akciju tamo, gdje se već nalazi povećı broj Vaših kamenova,** što je naročito važno kod kombinacija. Općenito važi maksima: tamo, gdje protivnik ima prevagu u broju jedinica dobro je udešavati ekonomičnu obranu, a tamo, gdje je imate Vi, povesti akciju. Slijedeć ovu praktičnu maksimu izbjeći ćete napose nevolji, da Vam u odlučnom trenutku pofali tempo.

## Terenska prednost

Prednost ili zaostalost u razvoju ispoljuje se najčešće u otvaranju, dok ostale faze igre imadu svoje posebne karakteristične oblike prosječno jake ili slabe postave figura.

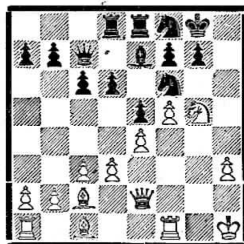
U središnjici je tako glavni oblik ove vrste t. zv. **terenska prednost,** kojim se nazivom hoće reći, da jednoj strani stoji na raspolaganju veći operacioni teren, dok druga ima uži teren, ili — što izlazi na isto — stisnutu poziciju. Ne radi se tu dakle o stepenu razvoja, ili o izrazito jakoj ili slaboj postavi pojedinih figura, nego je po srijedi pitanje, koja stranka ima više **prostora,** na kojem može svoje figure **slobodno ranžirati.**

Iz ratne je strategije poznato, da se na suženom terenu teško prebacuju trupe, a slična je stvar na šahovskoj tabli. Tu će stranka, koja ima ograničen teren na raspolaganju, trebati uvijek po koji hod više nego što bi bilo normalno za neku potrebnu pregrupaciju. Druga stranka će pak moći na svom širem terenu brže grupirati svoje figure za različite planove, nastojeći, da samim manevriranjem dovede stranku sa stisnutom pozicijom u ne-

mogućnost, da parade svih pretnji na vrijeme izvede.

**Pozicija br. 99** iz partije Steinitz - Mac Donnell (Dublin 1865) daje nam primjer male, ali djelotvorne terenske prednosti bijeloga, koja u vezi s otvorenom g-linijom daje bijelome izgled na pobjedu. Bijeli tu nema razvojne prednosti (Lc1 je još nerazvijen),

**Poz. br. 99.**



a nema ni trajno jako postiranih figura, ali on ima na onim praznim poljima lijevo od kralja slobodan teren za ranžiranje svojih topova. U ovoj je poziciji crni na potezu vukao **1. .... Sf6 - h7,** a bijeli je odgovorio **2. Sg5-f3!,** povukao je svoju jedinu agresivnije stojeću figuru očito zato, da se ugne izmjeni Izmjena bi naime odteretila crnoga terenski, on bi nakon izmjene imao **relativno** više mjesta za pregrupacije svojih figura, lakše bi disao tako reći. Kao općenito načelo valja upamtiti, da **stisnute protivničke postave ne valja olakšavati izmjenama,** osim u posebnim slučajevima, gdje je izmjena nužna ili korisna.

Partija je potekla ovako: 2. . . . **Td8 - d7 3. Tf1 - g1 Le7 - d8 4. Lc1 - h6 f7 - f6 5. Tg1 - g2 d6 - d5** (gubi materijal, ali i na ostale poteze crni bi stradao; na pr. 5. . . . Te8 - e7 6. Ta1 - g1 Kg8 - h8 7. Lc2 - b3 i bijeli će hodom Lb3 - e6 potpuno stegnuti i zatim nadvladati crnoga) **6. Ta1 - g1 Te8 - e7 7. e4×d5 c6×d5 8. Lc2 - a4 Td7 - d6 9. Tg2×g7+ Te7×g7 10. Tg1×g7+** i bijeli dobiva damu za topa i lovca i polučuje pobjedu.

Mjesto 2. . . . Td8 - d7 imao je crni i drugi pokušaj obrane, naime 2. . . . Le7 - f6, ali i tu bi njegove terenske neprilike brzo došle do izražaja u nastavku: 3. Lc1 - h6 Kg8 - h8 4. De2 - g2 g7 - g6 5. h3 - h4 s narednim 6. h4 - h5 itd.

## Iznudnica

Različite vrste nepokretnosti protivničkih figura temelj su, na kojem se gradi sveukupna poziciona, a na kraju krajeva i kombinaciona igra. Ako je negibiv protivnički kralj, pa



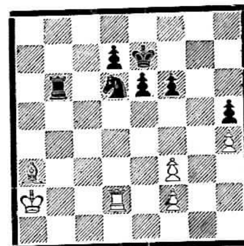
mu damo šah, koji se ne dade parirati, onda smo postigli **mat.** Ako je apsolutna negibivost zahvatila sve kamenove neke stranke, pa ona nema mogućeg hoda, a na njoj je red i dužnost da vuče, onda je došlo do **patiranja.** Ako smo pak glavninu protivničkih kamenova učinili posredno negibivom (ili dijelom apsolutno, a dijelom posredno) i dotjerali u tom smjeru do toga, da su u opće svi po pravilima mogući potezi protivnika **posredno spriječeni,** onda su stvoreni preduslovi za iznudnicu, koju smo pojavu u bitnosti upoznali već na kraju osnovne konačnice K+T : K. Pretnja je kod iznudnice suvišna, a potrebno je samo to, da na protivnika dođe red da vuče u momentu, kad su mu svi zadovoljavajući potezi posredno spriječeni. Tada će on **po dužnosti vučenja** u smislu pravila morati učiniti koji od posredno spriječenih poteza i tijem sam pokvariti vlastitu poziciju. To je kao kad se uzetog prisili da poskoči i pri tom slomi ruku ili nogu; iznuđuje se hod od protivnika, koji bi ga najradije prepustio nama.

Po naravi stvari pogađa uzetost na ovaj ili onaj način sve kamenove protivnika, od kojega iznudjujemo potez i zato iznudnica spada u ovu skupinu. Javlja se ona mahom u **konačnicama,** gdje tvori često moćno oružje u rukama igrača, koji raspolaže s t. zv. **rezervnim tempima.**

U **poz. br, 100** bijeli vodi igru do iznudnice ovako:

| | |
|---|---|
| **1. Td2×d6** | **Tb6×d6** |
| **2. f3 - f4!** | . . . . . . |

**Poz. br. 100.**



Nakon što je u prvom hodu ostvario negibivost crnih figura na diagonali a3 - e7, mora sad bijeli pripremati i onu crnih pješaka.

| | |
|---|---|
| 2. . . . . . | **e6 - e5** |
| **3. f4 - f5** | . . . . . |

Oduzima crnom K polje e6, da održi apsolutnu negibivost crnog T i posrednu crnog K.

| | |
|---|---|
| **3.** . . . . . . . | **e5 - e4** |
| **4. Ka2 - b3** | **e4 - e3** |
| **5. f2×e3** | i sad crni |

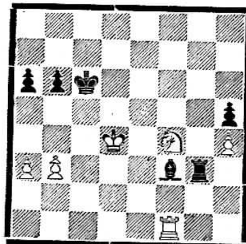
**mora** vući, a budući da ima samo hod kraljem, gubi čita-

voga topa, koga bijeli u narednom hodu uzima lovcem.

U poz. br. 101 opazit će vješt igrač, da bijeli na hodu može ostvariti dobitak uz pomoć iznudnice, ovako:

| | |
|---|---|
| **1. Tf1 - c1+** | **Kc6 - d6** |
| **2. Tc1 - c3** | ....... |

**Poz. br. 101.**



Sad crni T i L nemaju hoda, koji ne bi izgubio figuru; na 2. ... Tg3 - g4 slijedilo bi naravno 3. Tc3×f3 itd.

| | |
|---|---|
| **2.** ..... | **a6 - a5** |

Na 2. ... b6 - b5 slijedi 3. b3-b4.

| | |
|---|---|
| **3. a3 - a4** | ....... |

Bijeli uzima sustavno protivniku hodove, da bi ga primorao vući kraljem.

| | |
|---|---|
| **3.** ........ | **Kd6 - e7** |

Ili 3. ... Kd6 - d7 4. Kd4 - e5 Kd7 - e7 5. Tc3 - d3 Ke7 - f7 6. Sf4 - e6 i bijeli dobiva.

| | |
|---|---|
| **4. Kd4 - e5** | **Ke7 - d7** |

Bijeli je iznudnicom postigao uzmak crnog kralja; sad on više ne treba iznudnice, jer može odlučiti pomoću pretnje:

| | |
|---|---|
| **5. Sf4 - e6** | **Tg3 - g1** |

Prijetilo je 6. Se6 - g5; partijski hod sprema Tg1 - e1+, ali:

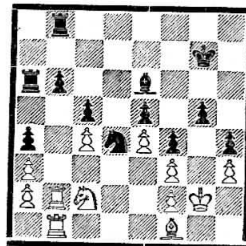
| | |
|---|---|
| **6. Se6 - f8+** | **Kd7 - e8** |
| **7. Tc3×f3** | i bijeli |

zadržava figuru više i dobiva.

## Jak položaj figure

Za teme ove grupe služi Vam kao primjer izvod **poz. br. 96,** gdje je jak položaj bijelog konja dao igri biljeg. U istom primjeru upoznali ste zatim i moć dame u jakom položaju, pa bi sad još valjalo dati primjere za pozicionu — dakle trajnu — jakost položaja ostalih figura. Taj primjer Vam daje **poz. br. 102.** Tu se najprije može opaziti **jak položaj bijelih topova,** a slab crnih. Topovi su u pozicionoj igri jaki na **otvorenim linijama,** ako im

**Poz. br. 102.**





protivnik iz bilo kojeg razloga kroz dulje vrijeme ne može suprotstaviti vlastite **topove na** izmjenu. Osobito su jaki udvojeni topovi na dnu otvorene linije, ako na toj liniji napadaju neki nepokretni kamen (obično pješaka) protivnikov. To je slučaj u našem primjeru, na kojem se ujedno vidi da su crni topovi **prikovani** na obranu pješaka b6 i tako skoro posvema **nepokretni.**

Da vidimo sad pozicionu snagu **lovaca** u rečenoj poziciji. Tu je crni lovac, koji s e6 viri na bijele pješake c4 i h3, nesumnjivo **jak,** dok mu je bijeli kolega **slab,** jer će — izgleda — trajno morati misliti samo na obranu pješaka c4, a možda i onog na h3. Crni lovac ima još mogućnost za manevar Le6 - f7 - h5, kojim bi ugrozio bijelog pješaka f3 i prikovao bijelog konja na njegovu obranu. Bijeli pak lovac nema nikakovih agresivnih mogućnosti, jer ga vlastiti pješaci smetaju, zatvarajuć mu diagonale za izlaz. Taj momenat valja dobro upamtiti: u pozicionoj je igri obično **slabiji onaj lovac,** koji se kreće na poljima, na kojima stoji većina pješaka njegove stranke, dok je obrnuto jači lovac, kojemu vlastiti pješaci ne prekidaju diagonale.

Na ovom mjestu valja dodati još jednu općenitu primjedub o postiranju lovaca u pozicionoj igri. Lovac je — kako znamo — za malenkost vredniji od konja i zato ga suvremeni majstori često namještaju tako, da mu se protivnički konj ne može u svrhu izmjene približiti. U tu svrhu služi dobro t. zv. **krilni razvoj lovca** (fianketo), koji ima još i drugi važni cilj, naime **zauzimanje najduljih diagonala** na tabli po lovcu. Dva lovca ima svaka stranka i zato svaka ima po dva krilna razvoja lovca na raspolaganju. Krilni razvoj lovca c1 sastoji u tom, da se pješak b2 najprije vuče na b3, a onda lovac namjesti na b2. Drugi krilni razvoj predstavljen je potezom g2 - g3 i postiranjem lovca na g2. Na odgovarajući način može i crni postirati svoje lovce na b7, odnosno g7. Ustuk krilnom razvoju je naravno krilni razvoj protivnikova lovca. Ako bijeli razvija lovca na **b2,** a crni na g7, onda lako dolazi do izmjene lovaca, pa se nije postiglo ništa. Da bi se ta izmjena omela namješta se na diagonalnom polju ispred lovca (u spomenutom slučaju na c3) konja, a

pomniji će čitatelj prepoznati u takovoj postavi već klicu za bateriju L+S, koja u mnogim partijama doista lijepo dolazi do izražaja. Krilni razvoj lovca dolazi naravno u obzir samo u pozicijama posebnog tipa i nije zato neka opća uputa za igru s lovcima. Konačno je dobro podsjetiti na izvjesnu srodnost krilnog razvoja lovca s namještanjem topa na dnu otvorene linije.

Nakon ovog malog, a vrlo potrebnog razmatranja o ulozi lovaca u pozicionoj igri, vratimo se sad poziciji br. 102, pa ogledajmo kako stoji stvar s **konjima.** Tu već na osnovu iskustava iz primjera br. 96 prepoznajemo jaku poziciju crnog konja na d4. Bijeli nema pješaka, da s njim otjera tog konja i može ga maknuti jedino izmjenom za svoga konja. Ali ako bijeli vuče Sc2×d4 crni će odgovoriti e5×d4 i na d4 će **mjesto jakog konja doći jaki pješak.** To je novi pozicioni momenat, vrlo važan za poziciono postiranje konjâ. Treba uvijek ispitivati šta vrijedi pozicija, kad se na mjesto protivničkog konja dovodi izmjenom njegovog pješaka, koji ponekad djeluje još jače i prije svega trajnije od konja.

U našem primjeru bijeli će ipak dobro raditi, ako mijenja konja, jer je bijeli konj doista slab, budući da može vući samo amo tamo, a izgleda nema, da bi mogao postići jaku postavu na d5. (Budući da je nepristupno bijelim figurama, polje d5 u crnom taboru dakle ipak nije slabo crno, odnosno jako bijelo polje.) Ako bijeli ne mijenja na d4, onda će crni konj manevrom Sd4 - c6 - a5 doći valjda u drugu jaku postavu, koja će — izgleda — dovesti do pada bijelog pješaka c4.

Ostala je još jedna vrst figura, pita se šta je s **kraljevima?** Mogu li i oni imati jaku ili slabu poziciju? Naš nas primjer uči da mogu. Bijeli kralj je trajno u slaboj poziciji, jer ne može putovati po tabli kao što to može crni. Za sad je prikovan uz polje f3, koje se nevolje rješava, ako bijeli konj izmjenom na d4 odstrani crnog konja. Pokušajte nakon te izmjene izmanevrirati bijelog K iz krletke u desnom uglu, ako možete. Brzo ćete se uvjeriti, da bijeli K ne može pravo pomišljati na izlet iz krletke, jer ili on ili lovac mora braniti pješaka h3. U tu bi svrhu došla u obzir samo slijedeća varijanta s **pregrupacijom:**



**1. Sc2×d4 e5×d4 2. Kg2-g1 Kg7 - f6 3. Tb1 - c1 Kf6 - e5 4. Lf1 - g2 Ke5 - d6 5. Kg1 - f1 b6-b5! 6. c4×b5 Ta6 - b6 i crni će lako odlučiti partiju napredovanjem svojih slobodnih pješaka na liniji c i d.**

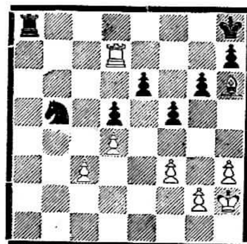
Za razliku od bijelog kralja crni mu je kolega jak, ili točnije, on je **slobodan.** Crni K može na pr. putovati na polje c7 i tako obraniti Pb6, nakon čega je Ta6 **prestao biti nepokretan.** Taj top može vući i to na pr. na a7, pa onda na b7, nakon čega ide crni hod b6 - b5, kojim on daje pješaka, ali pri tom **oslobađa** svoga pješaka e5 i stvara tako dobitničku poziciju. Sloboda, koju ima crni kralj doista je odlučan faktor u ovoj poziciji, koju on pohodom na c7 tako reći otkračunava i obrće u svoju korist.

Gibivost kralja i prilika, da on postigne jaku poziciju glavni je zadržaj mnogih tema u konačnicama. U središnjici se naravno radi u prvom redu o **sigurnom** položaju kralja, jer znamo, da je protivnička dama ljuti neprijatelj izloženog kralja. Ako kralj u središnjici stoji slabo, onda se često javlja pitanje, da li je moguć njegov bijeg. I pravi kraljevi idu u emigraciju kad u njihovu zemlju prodre neprijatelj, a šahovski, koji ne mogu izaći sa šahovnice, trude se često da umaknu barem iz opasnog nekog predjela table, na kojem nema valjanog zaklona. Kod planiranja takovih dalekih bijegova kralja javlja se kao velika neprilika **sporost,** kojom se šahovski kralj kreće. Obično mu protivnik odreže linije bijega i kralj ostaje u ugroženoj zoni. Ta sporost kralja zapravo je isto što i slaba pokretljivost, pa tako rezultira trajna relativna **slabost kralja u središnjici,** koja je dakle u krajnjoj liniji pozicione naravi.

Kukavac u središnjici, šahovski je kralj u konačnici obično junačina, ali i tu ima mnogo izuzetaka. Ima pozicija, za koje se ne može točno reći, da li su središnjica ili konačnica, a ima i takovih, gdje jedan kralj mora strepiti pred opasnošću mata, a takmac mu se bez brige približava kao krvnik osudjeniku. Zanimljiv primjer takovih kraljeva daje nam **poz. br. 103** iz partije dr. Tarrasch - Réti (Beč 1922), u kojoj bijeli kralj slobodno putuje:

**1. Kh2-g3 Sb5×c3 2. Kg3-f4 Sc3 - b5 3. Kf4 - e5 Ta8 - e8** i sad je bijeli vukao **4. Ke5 - f6,**

Poz. br. 103.



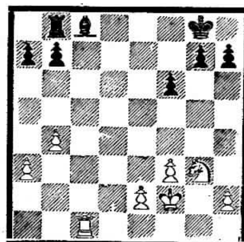
na što je crni predao partiju. Pokušaj obrane od pretnje Kf6 - f7 bio bi hod 4. ... **Kh8-g8**, pa bi slijedilo: **5. Td7 - g7+ Kg8 - h8 6. Tg7 - b7 Sb5 - d6 7. Tb7 - d7 Sd6 - b5 8. Kf6 - f7 Te8 - g8 9. Td7 - d8! Tg8×d8 10. Lh6 - g7 mat.** Ova mat-pozicija bila je motiv agresije bijelog kralja, koji tu djeluje kao moćna figura. On tu ostvaruje što ne može njegov top: u suradnji s lovcem matira!

Od brojnih specijalnih jakih postava figura spomenut ću samo još jednu koja je za praktičnu partiju vrlo važna. To je **postava topa na pješačkom redu protivnika,** t. j. bijelog topa na 7., a crnog na 2. redu. Takova postava nastoji se postići u pozicijama, gdje je protivnički kralj još na osnovnom redu, da ga se tako **odreže,** a ponekad je još važnija korist od napada ili pritiska, koji top na 7. (odnosno 2.) redu vrši na pješake protivnika. Na pješačkom redu ostaje u partijama obično po nekoliko pješaka i to već zato jer mnoge od njih njihov gospodar (iz razloga koje ćemo kasnije upoznati) nerado miče iz početne postave.

U **poz. br. 104** ispunjeni su svi preduslovi za postizavanje koristi od postave topa na 7. redu. Bijeli tu vuče

**1. Tc1 - c7** ........

Poz. br. 104.



i polučuje vlast topa na 7. redu, koja je očito od znatne trajnosti. Na prvi pogled se vidi, da bi crni, da otjera topa sa 7. reda morao dovući svoga kralja na d8, a prije toga bi naravno morao pomaknuti svoje pješake g7 i h7. Kad bi i bilo vremena za taj manevar, bijeli bi se top na kraju prebacio na g7 ili h7 i tamo ugrozio i osvojio kojega od pješaka.



Crni, medjutim, mora sad prije svega parirati pretnju 2. Sg3 - h5, u koju svrhu ne bi valjalo 1. ... g7 - g6, jer bi nakon 2. Sg3 - e4 crni izgubio bilo pješaka f6, bilo onog na h7. Zato crni igra:

**1.** ....... **Lc8 - e6**

da bi na 2. Sg3 - h5 imao paradu Le6 - f7.

**2. Sg3 - e4** **a7 - a6**

Da bi oslobodio svoga topa za akciju, crni mora provesti b7-b6, a još prije toga naravno a7 - a6; na 2. ... Le6 - d5 bijeli bi s 3. Se4 - d6 odmah dobio pješaka, jer ako crni s 3. ... g7 - g6 omeće konju put na f5, onda slijedi 4. Sd6 - c8!

**3. Se4 - d6!** **b7 - b6**

Na 3. ... Le6 - d5 odlučuje 4. Sd6 - f5.

**4. Tc7 - e7** **Le6 - h3**

**5. Te7 - a7** **Tb8 - d8**

Sad slijedi manevar bijeloga, koji je nadasve poučan za iskorišćivanje sličnih pozicija:

**6. Sd6 - c4** **b6 - b5**

**7. Sc4 - a5** **Td8 - d6**

Ili 7. ... Lh3 - c8 8. Sa5 - c6 s narednim 9. Sc6 - e7+, te 10. Se7×c8 i osvajanjem a6.

**8. Ta7 - a8+!** ......

Isključuje obranu a6-pješaka putem Lh3 - c8. Sedmi red više nije potreban!

**8.** ....... **Lg8 - f7**

**9. Sa5 - b3!** i crni nema obrane protiv 10 Sb3 - c5, koji hod osvaja pješaka.

## Slab položaj neke figure

Jak položaj neke figure temelji se obično na nizu manjih slaboća u taboru protivnika, ali može biti i nekako obrnuto, naime, da izrazito slaba postava, — dakle djelomična ili potpuna negibivost — neke protivničke figure daje našoj poziciji općenitu prednost. Iz primjera, u kojem se protivničkoj figuri oduzimlje gibivost, vidjet ćete najbolje smisao tema ove skupine.

Poz. br. 105.



U **poz. br. 105,** koja je nastala u partiji Winter - Capablanca (Hastings 1910), crni je vukao **1. ... g7 - g5,** kojim je hodom odbio bijelog lovca i riješio se tako vezivanja. Ali

crni s tim hodom nije mislio samo na obranu, nego je tu smislio plan, kako će stvoriti trajnu negibivost bijelog lovca i otuda izvući korist za sebe. Partija je dalje tekla ovako: **2. Sd5×f6+ Dd8×f6 3. Lh4-g3 Lc8-g4.** Šta znači posljednji hod crnoga? Znači to, da crni hoće da negibivost bijelog lovca učini **trajnom** ili pozicionom slabošćom bijele postave. Crni sprječava manevar bijeloga Sf3-d2 i zatim f2-f3, koji bi omogućio bijelom lovcu, da preko polja f2 dodje na sredniji dio table, dakle na slobodu. Sad slijedi: **4. h2-h3 Lg4×f3 5. Dd1×f3 Df6×f3 6. g2×f3 f7-f6.** Šta znači ta igra crnoga? Znači to, da je crni forsirao izmjenu na f3, da bi na to polje doveo bijelog pješaka, koji svojom nepokretnošću onemogućuje ujedno bijelom pješaku f2, da se makne i otvori izlaz bijelom lovcu iz krletke. Bijeli lovac ostaje dakle ograničen na dva polja (g3 i h2), on je postao figurom, koja je mrtva. A kako se iskorišćuje to isključenje bijelog lovca iz igre na većem dijelu table? Vrlo logično: crni sad mora zaigrati odlučno tamo, gdje bijeli lovac **ne može djelovati,** tamo, gdje on fali, a to je damino krilo. Nikako pak ne bi bilo tu dobro napadati rohadnu postavu figura, jer tu crni nema nadmoći u figurama, dok na drugom krilu igra on tako reći s figurom više. **7. Kg1-g2 a7-a5 8. a2-a4 Kg8-f7 9. Tf1-h1.** Bijeli sad igra na otvorenje h-linije topu, na što crni ne obraća pažnju, jer bijeli na toj liniji ne može ništa postići. Ako bi bijeli baš za inat htio osloboditi svoga lovca, onda bi za to morao platiti skupu cijenu, morao bi naime najprije dovesti lovca na g1, a onda s f3-f4 dati pješaka, da bi došao do hoda f2-f3, koji oslobadja lovca. Izgubio bi dakle pješaka i nekoliko tempa, a pobjedu crnoga ne bi mogao spriječiti. **9. ... Kf7-e6 10. h3-h4 Tf8-b8 11. h4×g5 h6×g5 12. b2-b3 c7-c6 13. Ta1-a2 b7-b5 14. Th1-a1 c5-c4 15. a4×b5** (na 15. d3×c4 b5×c4 16. b3×c4 slijedi Tb8-b4 itd.) **15. ... c4×b3 16. c2×b3 Tb8×b5 17. Ta2-a4** na (17. ... Ta1-b1 slijedi a5-a4) **17. ... Tb5×b3 18. d3-d4 Tb3-b5 19. Ta4-c4 Tb5-b4 20. Tc4×c6 Tb4×d4** i crni je dobio u nekoliko poteza.

Uočiti valja, da je slab položaj jedne bijele figure, naime lovca, bio odlučan za uspjeh crnoga u ovoj partiji.



## Pješaci u pozicionoj igri

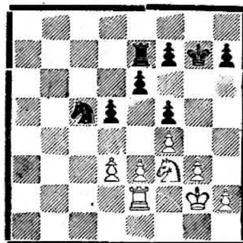
Pješaci su duša pozicione igre, oni joj daju glavninu tema, a posredno odlučuju i kod onih tipova igre, gdje po vanjskom izgledu glavnu ulogu igraju figure.

Za tu važnost pješaka u pozicionoj igri postoji logično tumačenje. Pješaka ima svaka stranka po osam, pa su tako važni svojim brojem, ali još je važnija okolnost, da su pješaci najmanje pokretni kamenovi na šahovnici. Nepokretnost je kako znamo — krajnje objašnjenje pozicionih obilježja. Iz nepokretnosti raste trajnost nekih slabih formacija i zato se već unaprijed može tvrditi, da će pješačka formacija biti **trajnija** i prema tome poziciono odlučnija.

Ali to je tek najmanji dio pozicione mudrosti o pješacima. Pridolazi naime još jedan momenat. Pješaci su najmanje vrijedni kamenovi na tabli i stoga ispred njih u pravilu bježe sve figure. Pješacima se dakle može minirati agresivan položaj nekog protivničkog kamena, a i za druge potrebe (na pr. za prekidanje i otvaranje linija, za podupiranje figura u jakim položajima, za podržavanje terenske prednosti itd.) pješaci su tako reći najjeftinije sredstvo. Samo jedan nedostatak imadu ti inače vrlo upotrebljivi pješaci: oni ne mogu kročiti unatrag. Kad pješak napreduje i tijem potjera neku protivničku figuru, onda se on više ne može vratiti na **polazno polje** i po svom **zakonu gibanja** braniti polja, koja je ostavio pokraj sebe. Napredovanjem nekog pješaka raste očito broj polja, koja on ostavlja za sobom, ili pored sebe, i na koja on više nikako ne može djelovati. Veli se, da pješak kad napreduje **slabi** susjedna polja na redu, na koja je stao i čim više napreduje, tim je veći broj polja trajno — dakle poziciono — oslabio.

Ako ima još i drugih pješaka, koji brane (ili mogu kasnije braniti) polja, koja je napredujući pješak oslabio, onda je to oslabljenje u pravilu nevažno. Ali ako su pješaci tako napredovali da neko polje ne mogu više nikako braniti, onda je to polje postalo **definitivno slabo,** odnosno za protustranku **jako,** jer joj se ukazuje mogućnost da na takovo polje upadne svojom figurom, a da se ne treba bojati, da će je pješak otuda otjerati.

**Poz. br. 106.**



Na jednostavnom primjeru **pozicije br. 106** vidimo dvije formacije pješaka, koje su poučne za razmatranja o uvodno izloženom slabljenju polja. Ako tu bijeli vuče 1. d3 - d4, onda je on definitivno oslabio važno polje e4, jer ga pješakom više ne može ugroziti. Crni naravno odgovara 1. . . . . Sc5 - e4, on upada konjem na oslabljeno polje e4. Bijeli sad može rezonirati ovako: i crni ima ovakovo polje izmedju dva svoja pješaka na e5 i to mi se polje čini slabim, pa ajde da zasjednem na nj svojim konjem. Potez 2 Sf3 - e5 nije rdjav i bijeli ne će izgubiti partiju, ali utvrditi valja, da polje e5 nije definitivno slabo, jer će crni u slučaju nužde imati na raspolaganju hod f7 - f6, kojim će otjerati bijelog konja s e5. Crni pješak f7 nosi još tako reći djelovanje na polje e5 u sebi, a ta je okolnost i praktički važna, kako to pokazuje slijedeća varijanta: 2. . . . . Te7 - c7 3. g3 - g4? f7 - f6! i bijeli mora vući konjem, nakon čega propada njegov pješak g4.

Potez 1. d3 - d4 nije baš najbolje, jer nakon njega sitna, ali ipak osjetljiva razlika u stepenu slabosti poljâ e4 i e5 daje crnome laku prednost. Bacit ćemo dakle još jedan pogled na **poz. br. 106,** da nadjemo poziciono primjeren manevar za bijele. Taj se može prikazati ovako:

**1. Sf3 - e1 Te7 - a7 2. Te2 - c2 Ta7 - a5 3. Kg2 - f3.** Bijeli tu dakle izbjegava hod d3 - d4 i drži polje e4 pod prismotrom; on sprema hod Kf3 - e2, da bi mogao onda slobodno manevrirati svojim konjem. Nasrt crnoga s f7 - f6, te e6 - e5 nije opasan, ako bijeli igra precizno. Ispitivanje ovakovih jednostavnih i na oko dosadnih pozicija vrlo je poučno, jer se tu kao pod mikroskopom razaznaje poziciono značenje pješačkih hodova.

### Dialektička metoda u igri s pješacima

Porast slabosti poljâ uslijed napredovanja pješakâ uočio je i prvi svijesno formulirao Philidor. On je postavio i jednostavnu općenitu definiciju slabog polja izrekavši, da su **slaba sva ona polja, koja ne može više braniti (kontrolirati) nijedan pješak odnosne stranke.** To je **Philidorovo načelo** igre s pješacima, koje nam je nakon izlaganja u predidućem odlomku lako shvatljivo.

Ali ima još jedno načelo za igru s pješacima. Ono kaže, da su pješaci najbolji jurišnici na tabli, da svojim napredovanjem izazivaju nered u taboru protivnika, da ga smještajem na podesnim mjestima stežu i koče, da izvrsno pomažu rohadni napad i konačno, da poodmakavši dobrano na šahovnici postižu dobre izglede, da u konačnici prije protivničkih dodju na krajnji red i tamo se pretvore u dame. Ovo **agresivno načelo** za igru s pješacima u očitoj je opreci s načelom Philidorovim. Dosljedna igra po Philidorovu načelu tražila bi **čekanje** s pješačkim hodovima, odlaganje njihova napredovanja, dok bi po agresivnom načelu morali raditi **baš obratno** i s pješacima jurišati, napredovati. Po prvom načelu napredovanje pješaka diže broj slabijih polja u vlastitom taboru, — a da o slabosti samog poodmaklog pješaka i ne govorimo, — a po drugom je u spretnom jurišu pješaka suština šahovanja i tajna uspjeha u napadu!

Kako da se snadjemo u tom protivurječju? Kojem načelu da priznamo važenje? Odgovor je začudan: **oba su načela ispravna, svako na svoj način!** Ključ sve pozicione igre i osnov dubljeg razumijevanja šaha u opće baš je u **sintezi** obaju načela. Neki pješaci treba da idu naprijed, a neki da ostanu kod kuće. Izmedju dvaju načela valja naći put, koji vodi račun o obima. Formalnom logikom ne bi mogli pronaći taj put, jer bi nas ona na kraju, dovela do protivurječja, od kojih smo pošli. Upotrebljive rezultate daje nam tu **dialektička metoda,** koja različite argumente i protivargumente suprotstavlja tako dugo, dok se izlučivanjem svega što je nebitno ne dodje do onih elemenata, iz kojih se može graditi zadovoljavajuće rješenje.

Za primjenu dialektičke metode treba naravno vremena, koje je u praktičnoj partiji ograničeno. U analizi imade sjajnih prilika za primjenu dialektičke metode, ali i u praktičkim partijama dolazi do kritičnih momenata, gdje igrači tako reći u nutarnjim dialozima sa sobom slijede dialektični način. Oni to rade ne-

svijesno (— svijesno je dialektika šaha formulirana po prvi put ovdje u ovom djelu —), a služe se pri tom različitim **pomagalima** u mišljenju, kao što su to teorija centra, poznavanje slabih i jakih pješačkih formacija itd. Jaki igrači stiču s vremenom toliku vještinu u ocjenjivanju pozicije na temelju rečenih pomoćnih teorija, da mogu često u trenu dati svoj sud o pozicionom značenju nekog poteza. Saznanje o jakim ili slabim formacijama im je tako reći prešlo u krv, oni su svekli — kako se kaže — **čuvstvo za poziciju.**

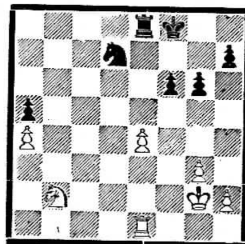
## Pješačke slaboće

Kombinaciona igra promatra partiju kao dramu (koja se često izvrne u komediju zabluda), a poziciona kao gradjenje neke zgrade. Pozicioni igrač teži jačanju svoje pozicije od hoda do hoda, on sastavlja tako reći stalno bilancu jakih i slabih pješaka i budno pazi kako ti pješaci **mijenjaju svoju vrijednost.** Za dublju igru potrebno je naravno uvijek misliti na to, da prednosti i slaboće dolaze od ukupnoga rasporeda na tabli, ali za praksu je predodžba o mijeni vrijednosti pojedinih pješaka od velike koristi. A ima i draži u tom osjećaju, da ste na pr. nekim skromnim hodom, koji na oko ne znači ništa, za malenkost oslabili nekog protivničkog pješaka. Nekoliko takovih malenkosti i eto već pozicione prednosti, na kojoj se onda može dalje graditi.

### Usamljeni pješak

Kao prvi tip pješačke slaboće ogledat ćemo sada **usamljenog** ili izoliranog pješaka. Usamljen je onaj pješak, uz kojega na neposredno susjednim linijama nema pješaka vlastite stranke, tako da se toga pješaka, u slučaju da bude napadnut, ne može braniti pomoću pješaka. U **poz. br. 107** usamljeni su bijeli pješaci a4 i e4 i crni pješak a5. Pješaci, koji nisu usamljeni, nazivaju se **vezanim.** U spomenutoj poziciji vezani su bijeli pješaci g3 i h2, te crni f6, g6 i h7.

**Poz. br. 107.**





Tri su glavne vrste usamljenih pješaka. U prvu spada usamljeni pješak **blokiran po protivničkom pješaku.** U poz. br. 107 je to pješak a4, koga koči ili blokira crni pješak, koji stoji na polju ispred njega. Za drugu je vrstu primjer bijeli pješak e4, koji nije blokiran, nego samo **posredno fiksiran,** jer crni ima punu vlast nad poljem e5, tako da je bijeli pješak praktički negibiv. Kod pješaka ove vrste opažamo napose to, da je polje ispred njega ujedno jako polje protivnika, koje on može upotrijebiti, da na njem namjesti koju svoju figuru, ili da ga iskoristi pače za ranžiranje svojih figura. Kad se u literaturi govori o usamljenom pješaku, onda se u glavnom misli na pješaka ove druge vrste, koji je u pravilu osjetljiva slaboća odnosne stranke. Kod usamljenika prve vrste (a4) otpadaju očito dvije važne mogućnosti za protivnika: prvo on takovog pješaka ne može napadati frontalno (na pr. s topom s a8), a drugo, polje ispred njega (a5) ne služi mu kao jako polje, jer je zabrtveno pješakom. Pješak druge vrste (e4) je dakle veća slaboća od onoga prve vrste i otvara protivniku napose **dva načina iskorišćavanja,** naime bilo usredotočeni napad na usamljenika, bilo namještenje aktivnih figura na polju ispred njega. Vješti igrači umiju kombinirati ta dva načina i izvući tako maksimum koristi iz slaboće usamljenog pješaka.

Postoji još i treća vrst usamljenog pješaka, koja zapravo ne spada u ovo poglavlje, jer se radi o usamljenom pješaku, koji nije slaboća, nego možda i jakost odnosne stranke. Najobičniji primjer za ovu vrstu daje usamljeni pješak, koji je ujedno i **slobodan, a nije valjano fiksiran.** Tu ima naravno i prelaznih slučajeva. Tako na pr. može neki usamljenik biti jak na nekom polju, a slabim postati, ako bez potrebe napreduje. Nadalje može usamljeni slobodni pješak biti prolazno slab, da bi nakon solidno provedene obrane postao potencijalno jak itd.

U **poz. br. 107** je crni na potezu i ima dva načina za pokušaj iskorišćivanja slaboće e4. Napad na e4 mogao bi on voditi ovako: **1. . . . . f6 - f5 2. Kg2 - f3 Sd7 - c5 3. e4 - e5 Sc5-e4 4. Kf3 - f4 Kg8-f7** (s namjerom kralja dovesti na e6 i onda igrati g6 - g5+) **5. g3 - g4 Kf7 - e6 6. g4×f5+ g6×f5 7. Sb2 - c4.** Ova varijanta prika-

zuje rdjavo tretiranje igre; crni nije vodio brigu o valjanom fiksiranju bijelog e-pješaka, koji je postao slobodan i na kraju nije više ni slab, ili barem nije slabiji od crnog f-pješaka.

Ispravan način je u ovom slučaju u postiranju crnog konja na e5, a onda u dovodjenju topa na 4. red:

| | |
|---|---|
| 1. ....... | Sd7 - e5! |
| 2. Sb2 - d1 | ..... |

Bijeli nastoji popraviti položaj svoga konja; on bi ga rado doveo na e3, gdje brani a4 i e4, a gviri i na polje d5.

| | |
|---|---|
| 2. ...... | Te8 - c8! |
| 3. Te1 - e2 | ...... |

Bijeli ne može provesti svoj plan. Na 3. Te1 - e3 (da bi došao do Sd1 - c3) slijedi 3. .... Tc8 - c2+ i bijeli nema dobrog nastavka. (Na 4. Kg2 - h3 slijedi h7 - h5, na 4. Sd1 - f2 pak Tc2 - a2, dok 4. Kg2 - g1 gubi zbog Tc2 - c1 barem kvalitetu.)

| | |
|---|---|
| 3. ...... | Tc8 - c4 |
| 4. Sd1 - b2 | Tc4 - b4 |
| 5. Kg2 - f1 | Kf8 - e7 |
| 6. Kf1 - g2 | ...... |

Bijeli je nemoćan; njegov konj i top nemaju valjanog poteza, a kralj ne smije na e1 ili f2 zbog 6. .... Tb4×b2 te 7. .... Se5 - d3+.

| | |
|---|---|
| 6. .... | Ke7 - e6 |
| 7. h2 - h3 | Se5 - c4 |

Najjednostavniji put k dobitku.

| | |
|---|---|
| 8. Sb2×c4 | Tb4×c4 |

i crni dobiva već jednog pješaka, a zadržava nakon toga i bolju poziciju, koju mora dobiti.

### Slabi pješaci i slaba polja

Nakon što ste proučili poz. br. 107 bit će Vam razumljivije neke općenite napomene o pješačkim slaboćama, koje ću sad učiniti. Prije svega da se sjetimo Philidorova načela, koje govori o **slabim poljima**, u opće, a ne o slabim pješacima. Jasno je, da je slab pješak u glavnom onaj, koji stoji na polju, koje je u smislu Philidorova načela slabo. Slabih polja u potonjem smislu imade obično poviše, pa se pita, koja od njih valja izabrati kao cilj neke akcije. Općenito će se izabrati ona slaba polja protivnika, koja su ujedno i **važna** polja obzirom na raspored kamenova u odnosnoj poziciji. Tako je na pr. polje e5 u poz. br. 107 nesumnjivo važno polje, dok je polje a6 posve sporedno i nevažno, ma da je načelno isto tako slabo, kao i ono prvo. Drugi kriterij za rečeni izbor je **pristupačnost** slabog polja. Polje d5 na pr. u poz. br. 102 je samo po sebi slabo



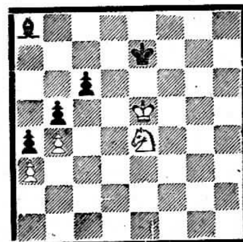
polje crnoga, a ono bi bilo i važno, ali pristupačno bijelim figurama ono nije i zato je njegova slabost bespredmetna. Sve to važi općenito za prazna polja, koja su slaba i sad se pita, što je s onim slabim poljima, na kojima stoji protivnički pješak, koji se prema tome smatra slabim pješakom? Odgovor je prost: takova su polja u pravilu važna iz posebnog razloga, jer njihovo **osvajanje donosi i materijalni dobitak**, naime protivničkog slabog pješaka, koji na tom polju stoji.

O odnosu, koji postoji izmedju slabih polja i slabih pješaka, valja reći još nešto: u većini slučajeva opaža se, da u okolini slabog pješaka ima još po koje slabo (prazno) polje. Tako smo u poz. br. 107 već opazili, da je polje e5 ispred pješaka e4 slabo polje bijeloga, odnosno jako polje crnoga, a nema sumnje, da je i polje d4 pored pješaka isto slabo. Slabost nekog pješaka djeluje tako reći zarazno na okolinu, pa se javlja cijeli skup manje ili više slabih polja. Kad se govori o **pješačkim slaboćama**, onda se misli na takav skup slabih polja, dok se pod odredjenijim nazivom slabi pješak razumijeva samo taj pješak i slabo polje, (ili točka), na kojem on stoji.

### Zaostali pješak

Drugi tip pješačke slaboće predstavlja zaostali pješak. U **poz. br. 108** zaostao je crni

**Poz. br. 108.**



pješak c6. Zaostao je očito za ostalim crnim pješacima, uz koje ne će moći više stati na isti red, dok bijeli vrši vlast nad poljem c5. Potonje polje je dakle isto slabo, tako da imamo dvije slaboće u crnom taboru: c6 i c5. Općenito važi, da pješačka slaboća, koju nazivamo zaostalim pješakom uslovljuje pojavu dvaju ili više slabih polja. Slabom polju ispred zaostalog pješaka dao je Steinitz ime »hole«, što na engleski znači rupa.

Akcija protiv zaostalog pješaka ima obično kao prvi cilj iskorišćavanje rupe za postiranje figure (obično konja, a

u konačnici i kralja, koji tad napada zaostalog pješaka na polju ispred sebe), a pri tom često i ostaje, u koliko protivnik može samog zaostalog pješaka dovoljno osigurati.

Za stranku, koja ima zaostalog pješaka, predstavlja taj ponekad nevolju posebne vrste, jer sam mnogo ne vrijedi, a brtvi možda neko polje i smanjuje tijem opću gibivost figura. U primjeru **br. 108** vidimo takov slučaj, gdje crni zaostali pješak c6 vrijedi tako reći »manje od praznog polja«. Pješak c6 doista ima negativnu vrijednost i on je uzrokom, da bijeli na hodu tu dobiva, ma da ima pješaka manje:

**1. Se4 - c5 Ke7 - d8**

Da nema c-pješaka, crni bi sad s 1. .... La8 - c6 imao remis u izgledu, ali ovako mu je lovac negibiv, pa se bijeli služi iznudnicom.

**2. Ke5 - d6 Kd8 - c8**

**3. Sc5 - e6 Kc8 - b7**

Na 3. .... La8 - b7 slijedi 4. Se6 - d4 i bijeli dobiva c-pješaka, a nakon toga i ostale crne pješake. Na 3. .... Kc8 - b8 je najjače 4. Se6 - d8 Kb8 - a7 5. Kd6 - c5! s narednim 6. Sd8 ×c6.

**4. Se6 - c7 c6 - c5**

Ovaj momenat, kad bijeli ne može na c5 uzimati kraljem, upotrebljava crni za napredovanje c-pješakom. To je njegova jedina šansa, jer na ostale poteze odlučuje 5. Se7×a8, te 6. Kd6×c6 itd. Valja uvijek dobro pripaziti na slične očajničke podvige zaostalog pješaka, jer znadu biti i opasni i upravo obrnuti situaciju na tabli.

**5. b4×c5 b5 - b4**

**6. c5 - c6+ Kb7 - c8**

Ovdje sve ispada u prilog bijeloga; ide li crni K na b8, onda slijedi Sc7 - a6+, ide li na a7, onda 7. a3×b4 a4 - a3 8. Sc7 - b5+, te 9. Sb5×a3 itd.

**7. Sc7×a8 b4×a3**

**8. c6 - c7 a3 - a2**

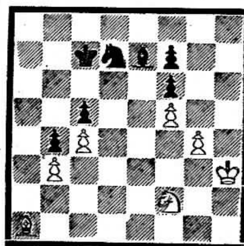
**9. Kd6 - c6 a2 - a1D**

**10. Sc8 - b6 mat.**

**Dvojni pješaci**

Formacija od dva pješaka iste stranke, a na istoj liniji naziva se dvojnim pješakom. U **poz. br. 109** crni ima dvojne

**Poz. br. 109.**



pješake na f-liniji, naime f7 i f6-pješaka. Dvojni su pješaci u prosjeku manja slaboća od usamljenog ili zaostalog pješaka. Njihova slaboća sastoji općenito u tom, da im fali sposobnost medjusobne obrane, a osim toga je stražnji pješak dvojke teško pokretan. Ako su dvojni pješaci ujedno usamljeni, ili zaostali, onda im je slaboća naravno bitno veća i osjetljivija.

Stranka, koja igra protiv slabih dvojnih pješaka protivnikovih obično ima tu važnu prednost, da može birati način, kako će »rasplesti« dvojne pješake pomoću zgodnog nasrta vlastitih. Kod rasplitanja doduše nestaje udvojenost pješaka, ali zato nastaju formacije, koje su inače nepovoljne za obranu. Niz različitih putova k prednosti pri iskorišćavanju dvojnih pješaka daje nam izvod iz **poz. br. 109:**

**1. Sf2 - e4 Kc7 - d8**

Bijeli je prijetio s maršem kralja na g7, pa crni ne može čekati. Drugi njegov odgovor je 1. .... Sd7 - e5, na što bijeli već dobiva s pješačkim hodom (karakterističnim za igru protiv dvojnog pješaka u sličnim situacijama) 2. g4 - g5 jednog pješaka. Mjesto 2. g4-g5 još je bolje 2. La1×e5 f6×e5 3. g4 - g5, u kojoj se varijanti dvojni pješak raspliće, ali nastaje pozicija, koju bijeli sigurno dobiva.

**2. g4 - g5 f6×g5**

**3. f5 - f6 Le7 - f8**

**4. Kh3 - g4 Kd8 - e8**

Bijeli je raspleo crne dvojne pješake, da bi na f6 doveo svog pješaka i spremio ulazak kralja na važno polje. Crni nije mogao igrati 4. .... Lf8 - h6 zbog 5. Se4 - d6.

**5. Kg4×g5 Ke8 - d8**

Na poteze crnog konja slijedi 6. La1 - e5.

**6. Kg5 - f5 Kd8 - e8**

**7. La1 - e5 Lf8 - h6**

**8. Le5 - c7! Lh6 - f8**

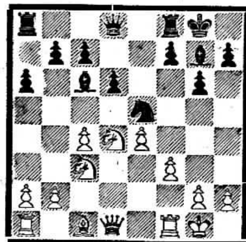
Ili 8. .... Lh6 - e3 9. Lc7 - d6 s narednim 10. Ld6 - e7 itd.

**9. Lc7 - d6** i bijeli iznudnicom dobiva pješaka e5.

U otvorenjima može se protivniku često izmjenom figura načiniti dvojne pješake, ali valja odmah primjetiti, da su ovakovi dvojaci najvećma sasvim neznatna, ili nikakova slaboća, jer su u pravilu još nekako elastični, a osim toga dobiva se i neka kompenzacija u otvaranju linije. Dobri igrači obično ne mare za udvojenje pješaka u ranijim fazama igre, ako pri tom rubni pješaci dolaze na b, odnosno g-liniju, pa

se otvaraju linije topovima. I pomak b- odnosno g-pješaka na c- odnosno f-liniju, koji stvara dvojne pješake na potonjim linijama, obično je neopasan, ili točnije dovoljno kompenziran. U nekim slučajevima vrstan igrač dobrovoljno udvaja vlastite pješake, cijeneć da je s tim zapravo pojačao svoju poziciju. Tako na pr. u **poz. br. 110** bijeli je vukao **1. Sd4×c6,** a crni nije uzeo

**Poz. br. 110.**



na c6 konjem, nego je dobrovoljno udvojio pješake na c-liniji hodom **1. ... b7×c6.** Crni je tu ovako računao: zadržat ću tako tempo, koji mi daje napad moga konja na c4, a bijelom ću konju odmah uzeti važno polje d5; kasnije ću vući c6 - c5, pa Se5 - c6 i onda s tim konjem sjesti na d4, pri čem će mi ostati na c7 još jedan c-pješak, da s njim (putem c7 - c6) otjeram u **slučaju** potrebe bijelog konja s d5. Ovakovo razmatranje tvori već čitav jedan **pozicioni program** utemeljen na specifičnom svojstvu dvojnih pješaka, da zajedno brane, odnosno napadaju po dva polja na nekoj liniji. Preduslov je naravno pri tom, da su ti dvojni pješaci dovoljno gibivi, a polja, koja brane dosta važna. Negibivi dvojni pješaci rijetko su kada šta drugo nego slaboća.

### Pješački lanci

Pješaci poredani jedan do drugoga u diagonali tvore pješački lanac, koji može biti jakost neke pozicije, ali i manja ili veća slabost. Najbolje ćete upoznati značajnosti pješačkih lanaca na primjerima, koje ćemo uzeti iz praktički važnih otvorenja.

| | |
|---|---|
| **1. d2 - d4** | **d7 - d5** |
| **2. c2 - c4** | **d5×c4** |

Ovo je primljen damin gambit, u kojem crni, ako hoće da zadrži gambitnog pješaka c4, mora izgraditi pješački lanac a6 - c4, koji se ovdje pokazuje kao slaboća.

| | |
|---|---|
| **3. Sg1 - f3** | **b7 - b5** |
| **4. a2 - a4** | **c7 - c6** |
| **5. e2 - e3** | **a7 - a6** |
| **6. a4×b5** | **c6×b5** |
| **7. b2 - b3** | ...... |

Napad na čelo lanca, koji je opravdan nedovoljnošću obrane drugog člana u lancu, naime pješaka b5.

| | |
|---|---|
| 7. ...... | **c4×b3** |
| **8. Lf1×b5+** | ....... |

Još je jače valjda 8. Dd1×b3, ali gornji hod je jednostavniji.

| | |
|---|---|
| **8.** ...... | **Lc8 - d7** |

Crni naravno ne može vući a6×b5, jer mu na a8 »visi« top.

**9. Lb5 - c4** i bijeli je, razbivši crni lanac osigurao vraćanje pješaka (jer se onaj na b3 ne da držati), nakon čega crni stoji slabije, u glavnom zbog slabosti njegovog pješaka a6.

Kao drugi primjer neka nam posluži jedna stara varijanta **francuske partije:**

| | |
|---|---|
| **1. e2 - e4** | **e7 - e6** |
| **2. d2 - d4** | **d7 - d5** |
| **3, e4 - e5** | **c7 - c5** |

Ovdje crni napada nižeg člana lanca d4 - e5, naime bijelog d-pješaka. Opaziti valja, da tu postoje dva pješačka lanca, koji se mdjusobno **koče,** ili blokiraju, naime spomenuti već bijeli lanac i crni, koji sastoji iz pješaka d5 - e6 - f7. Bijeli je lanac agresivniji, ali i riskantniji, dok je crni solidniji i rijetko se kada u francuskoj partiji očituje kao izrazita slaboća.

| | |
|---|---|
| **4. c2 - c3** | ...... |

Bijeli naravno nastoji održati **lanac;** crni sad dalje napada drugog člana lanca:

| | |
|---|---|
| **4.** ...... | **Sb8 - c6** |
| **5. Sg1 - f3** | ...... |

Protiv duha borbe za održanje lanca bilo bi tu 5. Lf1 - b5, jer nakon 5. ... Dd8 - b6 6. Lb5×c6+ uzima crni pješakom b7×c6, da bi kasnije mogao iskoristiti dvojnog pješaka za **uzastopni udar** na točku d4 (naime najprije c5×d4, a onda c6 - c5).

| | |
|---|---|
| 5. ...... | **Dd8 - b6** |
| **6. Lf1 - d3** | **c5×d4** |
| **7. c3×d4** | **Lc8 - d7** |

Naravno ne 7. ... Sc6×d4? zbog 8. Sf3×d4 Db6×d4 9. Ld3 - b5+ i bijeli bi dobio damu. Ali nakon partijskog hoda crni mora braniti d4.

| | |
|---|---|
| **8. Ld3 - e2** | **Sg8 - e7** |

Crni konj smjera na f5, da još jednom ugrozi d4.

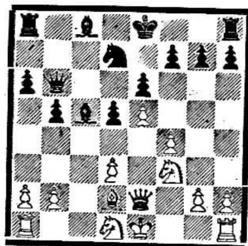
| | |
|---|---|
| **9. b2 - b3** | **Se7 - f5** |
| **10. Lc1 - b2** | **Lf8 - b4+** |
| **11. Ke1 - f1** | ...... |

Pritisak, koji crni vrši na polje d4 obvezuje sad bijeloga da vuče kraljem i tako izgubi mogućnost rohade. Crni stoji u ovoj poziciji za malenkost bolje i vuče najbolje 11. .... h7-h5, a zatim s Ta8 - c8 sprema akciju na c-liniji.

**Uočenje slabog polja.**

Ako na tabli vidimo koji od poznatih tipova pješačkih slaboća, onda u pravilu nije teško uočiti slabo, ili najslabije polje u taboru protivnika. Ali ako pješačke formacije nisu izrazite, nego se radi o nijansama, onda je često potreban vrlo fin **njuh za poziciju**, da se otkrije slabo polje protivnika, protiv kojega vrijedi upraviti akciju.

**Poz. br. 111.**



U **poz. br. 111** iz partije Steinitz-Sellmann (Baltimore 1885) bijeli je uočio, da je **polje c5** u crnom taboru slabo. To polje brane doduše krepko crne figure, ali ga ne brani i ne može **više braniti** neki **crni** pješak. Bijeli može upraviti na polje c5 barem toliko figura koliko i crni i onda mu kao višak ostaje još djelovanje njegovog pješaka, koji će s b4 to polje nadzirati. Bijeli može dakle polje c5 dobiti u svoju vlast, ali to je tek manji dio mudrosti u uočenju slabog polja. Glavna stvar je naime u tom, da u bijelom taboru nema izričito slabog polja, na koji bi crni mogao svoju akciju upraviti. Bijelom — eto — izvrsno pomaže okolnost, da je njegov d-pješak na d3, a ne na d4. Na d3 taj pješak nadzire važno polje c4, koje bi isto slabim postalo, ako bi bijeli nakon b2 - b4 nesmotreno vukao još d3 - d4. U tom bi slučaju crni prosto manevrirao svoga konja na c4 i polučio tako podjednaku poziciju. Partija je iz gornje pozicije tekla ovako:

| | |
|---|---|
| **1. b2 - b4** | **Lc5 - e7** |
| **2. a2 - a3** | **f7 - f5?** |

Slab hod; jedina donekle slabija točka u bijelom taboru je bila e5, pa je valjalo misliti na to, da se na tu točku u zgodnom času putem f7 - f6 udari. Nakon partijskog hoda crni više nema mogućnost da uzdrma pješaka e5, pa njegova pozicija postaje tupa i neprikladna za akciju.

| | |
|---|---|
| **3. Ta1 - c1** | **Lc8 - b7** |
| **4. Ld2 - e3** | **Db6 - d8** |
| **5. Sf3 - d4** | **Sd7 - f8** |
| **6. 0 - 0** | **h7 - h5** |
| **7. Sd1 - c3** | ...... |

Bijeli ima vremena u obilju: on sad vodi konja preko b1, d2 i b3 na a5.

| | |
|---|---|
| **7.** ..... | **Ke8 - f7** |
| **8. Sc3 - b1** | **g7 - g6** |
| **9. Sb1 - d2** | **Sf8 - d7** |
| **10. Sd2 - b3** | **Ta8 - c8** |
| **11. Sb3 - a5** | ...... |

Crni je namjestio svoje figure tako, da za prvi čas brane polje c5 od upada bijelog konja. Bijeli bi mogao sustavno spremiti uskok konja na c5, ali on vidi, da mnogo brže može odlučiti igru akcijom preko daljnjeg slabog polja u crnom taboru, naime onog na c6 i zato on postira sada konja na c5.

| | |
|---|---|
| **11.** ....... | **Lb7 - a8** |
| **12. Tc1×c8** | **Dd8×c8** |
| **13. Tf1 - c1** | **Dc8 - b8** |
| **14. De2 - c2** | **Le7 - d8** |
| **15. Sa5 - c6** | **Db8 - b7** |
| **16. Sc6×d8** | **Th8×d8** |
| **17. Dc2 - c7** | ....... |

Bijeli je mijenjao crnog Ld8, jer hoće da radi na poljima crne boje, koja su u crnom taboru sad mahom slaba.

| | |
|---|---|
| **17.** ....... | **Db7 - b8** |
| **18. Le3 - f2** | **Dd8 - b6** |
| **19. Sd4 - f3** | **Db6×c7** |
| **20. Tc1×c7** | **Kf7 - e8** |
| **21. Sf3 - g5** | **Sd7 - f8** |
| **22. Lf2 - c5** | **Sf8 - d7** |

**23. Lc5 - d6** Crni predaje, jer protiv Sg5×e6 i onda Se6-g5, pa e5-e6 nema parade.

Iz ove se poučne partije vidi, kako ispravno uočenje slabog polja ruši partiju protivnikovu. Jedno slabo polje vuče za sobom i drugo i na kraju nastaje čitav **kompleks slabih polja,** na kojima je tad lako odlučiti bitku.

U ranim fazama partija igrači se često iz praktičnih razloga moraju odlučiti za neku akciju, ma da u taboru protivnika nema još izrazito slabih polja. Najobičniji oblik ovakove akcije predstavlja uskakivanje konja na neko polje u protivnikovoj polovini table. Tako bijeli često vode svoga konja na e5 (ili d5, c5, f5), a crni pak na e4 (odnosno d4, c4, f4), naravno nakon što su taj manevar pripravili i posljedice njegove u glavnom sračunali. Kod ovakovog uskakivanja valja uvijek imati pred očima činjenicu, da **zaposjedanjem nekog polja figurom slabimo svoju vlast (kontrolu) nad tim poljem za jednu jedinicu.** Figura, koja se namješta na nekom polju ne brani naime više to polje, a branila (ili napadala, nadzirala) ga je očito neposredno prije zaposjedanja. Bijeli konj na f3 na pr. vrši kontrolu nad poljem e5, ali ako on na to polje skoči,

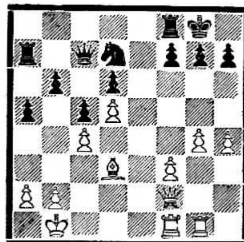
onda je vlast bijeloga nad tim poljem smanjena točno za djelovanje toga konja, koja okolnost može ponekad crnom dati motiv za akciju protiv polja e5, na pr. pomoću Sf6 - d7. Prije postiranja figure na nekom važnom polju valja dakle sračunati kako će izgledati borba za to polje i kakova će sredstva stajati protivniku na raspolaganju u toj borbi.,

**Izazivanje slaboća**

Pozicioni igrač mora znati, kako se slaboće protivnikove pozicije iskorišćavaju, a mora naravno poznavati i načine, kako se te slaboće izazivaju. Protivnik će naime očito izbjegavati hodove, koji stvaraju neku slabođu u njegovom taboru, pa će u pravilu biti potrebno, da ga primoramo na oslabljenje. U izvodu iz poz. br. 97 upoznali ste jednostavne primjere hodova, koji iznudjuju neko slabljenje protivničke pozicije, ali obično stvar ne ide tako lako, nego se počesto oslabljenje polučuje pomoću finih pozicionih maneva, koji se tad predstavljaju kao pravi sadržaj mnogih majstorskih partija.

Izazivanje slaboća vrlo je važno i kao preduslov ili uvod za kombinacione planove, kakovi se naročito spremaju protiv rohadne postave protivnikove. Neoslabljena rohadna postava (t. j., ako su pješaci u susjedstvu kralja još u početnoj postavi) mnogo je otpornija prema napadu, pa je zato uputno najprije izazvati neku slaboću rohadne postave, prije nego što se otvori pravi rohadni napad. Na primjeru **br. 112**

**Poz. br. 112.**



vidjet ćete elementaran slučaj izazivanja na oko sitnih, ali ipak odlučujućih rohadnih slaboća. Bijeli tu stoji bolje, jer raspolaže s pješačkom falangom (g4 i h4), koja je spremna za rohadni juriš. Ali prije tog juriša valja iznuditi neko oslabljenje rohade, da bi se znalo, koji će od bijelih pješaka biti jurišnik. Zato bijeli igra:

**1. Df2 - c2** .....

Ovaj hod napada pješaka h7 u cilju da iznudi rohadnu slaboću. Crni ne može igrati 1. ... Sd7 - f6, jer nakon 2. g4-g5 gubi pješaka h7, pa mu preostaju samo potezi 1. ... g7-g6 i 1. ... h7 - h6, koji njegovu poziciju slabe, a bijelom daju nišan za udar.

**1. ....... h7 - h6**

Na 1. ... g7 - g6 bijeli će igrati 2. h4 - h5 i onda u prikladnom času pomoću h5×g6 otvoriti h-liniju.

**2. h4 - h5** .......

Poučan hod za pozicije ovakove vrste. Bijeli sprema potez g4 - g5 u svrhu otvaranja g-linije, pa zato najprije **fiksira slaboću** h6, kako bi crnom oduzeo mogućnost, da na g4 - g5 odgovori h6 - h5 i tako se ugne otvaranju linije.

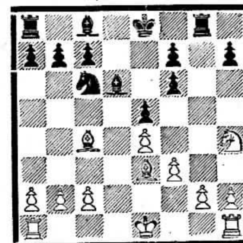
**2. ....... f7 - f6**

Crni se brani protiv pretnje g4 - g5, ali uz cijenu nove slaboće. Sad je polje g6 posve oslabljeno, a pored toga slab je crni općenito i na diagonalama e6 - g8 i d3 - h7. Uz dobru igru bijeli napad mora tu da uspije. Bijeli može na pr. manevrirati sad tako, da njegova dama izmijeni mjesto s lovcem (polje e5 može se crnom konju uvijek oduzeti hodom f3 - f4), što će crnoga prisiliti da svoga konja dovede na f8. Nakon toga slijedi nastavak **prvotnog plana** otvaranja igre na g-liniji pomoću poteza f3 - f4, g4 - g5 itd.

**Odstranjivanje slaboća**

U izvjesnim momentima partije javlja se često mogućnost odstranjivanja vlastitih pješačkih slaboća, koju mogućnost valja naravno iskoristiti. Pješačke su slaboće istina trajne naravi, a ako se ipak dadu odstraniti, onda je to moguće u pravilu zato, jer je tad po srijedi kompenzacija, o kojoj će kasnije biti govora. Uzmimo sad kao primjer za odstranjivanje pješačkih slaboća **poz. br. 113** iz partije Leon-

**Poz. br. 113.**



hardt-Schlechter (San Sebastian 1912). Tu imadu crni pješaci f6 i f7 lik slaboće dvojnih i pored toga i zaostalih pješaka. Crni je bio na hodu i vukao:

**1. .... f6 - f5!**

Ovaj hod vodi u svakom slu-

čaju do odstranjivanja dvojnog pješaka. Na 2. Sh4×f5 Lc8×f5 3. e4×f5 Tg8×g2 crni je doduše izgubio pješaka na f-liniji, ali je zato dobio bijelog pješaka na g2. Prodao je dakle slabog pješaka za zdravog protivničkog pješaka.

Druga varijanta je 2. e4×f5 Ld6 - e7 i bijeli mora braniti konja h4, kojega će crni u narednom hodu tući i onda osvojiti bijelog pješaka f5, ili crnog na g2, ili pače obadva.

Treća varijanta je 2. g2 - g3 (da bi konj mogao na g2), na što crni prosto s 2. .... f5×e4 odstranjuje slaboću izmjenom.

Na slične taktičke mogućnosti rasplitanja slaboća, ili prodavanja slabog pješaka za zdravog protivničkog, valja stalno misliti, jer su praktične partije često pune takovih prilika.

## Opća teorija centra

Do sada ste upoznali niz pješačkih formacija, koje su se pokazivale kao slaboće neke pozicije, a sada Vas još zanima, kako izgledaju jaki pješaci ili jaki sastavi njihovi. Općenito se smatra, da je **falanga** najpovoljniji oblik za pješačke postave. Falangu tvore dva (ili više) pješaka, koji stoje na istom redu jedan pored drugoga. Tako na pr. bijeli pješaci, koji stoje na e4 i f4 tvore falangu. Ta maksima o falangi upućuje nas posve općenito, da neke pješake valja držati na istom redu, ako ih je u takovoj postavi moguće održati, a nema posebnih razloga za neku drugu postavu.

Budući da sve pješake ne možemo svrstati u falange, nego samo neke od njih, postavlja se pitanje, u kojem dijelu šahovnice valja naročito težiti formiranju falange. To pitanje riješiti ćemo primjenom poznate Vam već dialektičke metode za igru s pješacima i doći na tom putu do opće teorije centra. Ali najprije da odredimo točno, što znači naziv centar.

Iskustvenim putem došla je šahovska teorija do saznanja, da su polja u središtu šahovnice u pravilu važnija od onih na rubu. Centar u strogom smislu predstavljaju četiri polja table, naime **polja d4, e4, d5 i e5.** Odmah iza ovih polja slijede po važnosti susjedna im polja c3, c4, c5, c6, d3, d6, e3, e6, f3, f4, f5 i f6, od kojih se ona na c- i f-liniji ponekad nazivaju epicentralnim, a ona na d- i e-liniji subcentralnim poljima.



Klasična šahovska teorija tvrdila je, da na centralna polja valja dovesti vlastite pješake ili ih vješto **zapremiti** figurama, dok **suvremena prebacuje** težište na vladanje (kontrolu) centralnim poljima, kojim se načinom doista često bolje uspijeva, **nego klasičnim.**

A sada da otvorimo dialektičku diskusiju dvaju načela o igri s pješacima, koja će nas dovesti do zaključka o važnosti centralnih polja. Dajmo dakle u početnoj poziciji najprije riječ agresivnom načelu (skraćeno A. N.):

**A. N.:** »Po mome je ukusu prvi hod e2 - e4, ali nakon toga hoću još vući i d2 - d4 i f2 - f4. Ova će mi falanga osigurati nadmoćan teren, a kad mi se svidi i ofenzivu putem hoda e4 - e5«. Na ovo odgovara Philidorovo načelo:

**P. N.:** »Nesmotreno! Gurnuti tri pješaka usred table, od kojih je jedan (e4) u opće bez zaštite, a polja e3 i e4 postala su definitivno slaba. Osim toga valja primjetiti, da ni protivnik ne će spavati; i on će vući i ovu falangu razbiti.

**A. N.:** »Ti si za čekanje — to je poznata stvar. Ali ako ne ćeš vući pješacima, kako ćeš onda razvijati svoje figure?«

**P. N.:** »Ja nisam protiv pješačkih hodova u opće, nego samo tražim, da nijedan pješak ne ide dalje, nego što je to doista potrebno. Neki će pješaci morati napredovati, ali većina treba da ostane u početnom stavu, u kojem su pješaci po mom sudu najjači«.

**A. N.:** »Kad ti priznaješ da neki pješaci ipak moraju vući, onda ću i ja odustati od falange, koju sam predložio, jer mi izgleda, da doista krije u sebi neke slaboće. Ali s kojim pješacima da jurnemo?«

**P. N.:** »O jurnjavi s pješacima nema ni govora. Oprezno ćemo vući s jednim, a što će dalje biti zavisit će od igre protivnika. Nego da se najprije zapitamo, što mi zapravo želimo postići pomoću naših pješaka u prvom dijelu partije?«

**A. N.:** »Brz razvoj, otvaranje linija, oduzimanje važnih polja protivniku, a iznad svega bazu za opći juriš!«

**P. N.:** »Manimo juriš, dok još ne znamo, kako ćemo provesti mobilizaciju. Nego oduzimanje polja protivniku, to je dobra stvar. Samo koja su polja zapravo važna?«

**A. N.:** »Ako crni rohira kratko, onda su važna polja ispred te rohadne postave, **a ako** rohira dugo, onda ona **druga**«.

**P. N.:** »A budući da **ne znamo**, kako će protivnik **rohirati**, moramo tražiti drugi **kriterij**. Pred očima moramo imati, da ćemo najviše dva pješaka moći vući u svrhu nadzora **nad** važnim poljima. Ostale pješake trebat ćemo bilo za obranu onih prvih pješaka, **bilo za tjeranje** protivničkih figura, **bilo** za rezervne tempe u konačnici. Moramo štedjeti s pješacima i baš zato je uputno da s **najmanjim brojem tih hodova polučimo što veći efekat«.**

**A. N.:** »Efekat mora biti taj, da protivniku oduzmemo ona polja, na kojima bi mogle njegove figure djelovati i na lijevo i na desno i po sredini.«

**P. N.:** »Na sve se strane bojišta djeluje najbolje iz njegove sredine. Smatram da protivnika moramo omesti, da ne zavlada poljima d4, e4, d5 i e5, koja su najcentralnija.«

**A. N.:** »Ali on će rohirati, pa kako ćemo ga onda iz sredine brzo napadati?«

**P. N.:** »Napad će doći sam od sebe, ako smo protivniku doista oduzeli važna polja, a da vlastita nismo bitno oslabili. Dođemo li do postave naših pješaka na d4 i e4, tako da protivnik tu falangu ne može razbiti, onda je već velik uspjeh postignut. A ako pri tom zadržimo mogućnost, da u zgodnom času vučemo bilo e4 - e5, bilo d4 - d5, onda protivnik ne će imati veselja od rohade.«

**A. N.:** »To već razumijem, jer spada u moju struku. Protiv kratke rohade primijenit ćemo hod e4 - e5, otjerati crnog koja s f6 i tako oslabiti obranu polja h7, a protiv duge rohade ćemo hodom d4-d5 posredno ugroziti polje a7!«

**P. N.:** »Eto kako se s minimumom pješaka u centru može u povoljnom slučaju djelovati na tako udaljene točke na krilima, kao što su to h7 i a7. Složili smo se dakle da nastojimo izgraditi **pješački centar.«**

**A. N.:** »Tako je. Počnimo s 1. e2 - e4, a d2 - d4 spremit ćemo kasnije.«

**P. N.:** »Meni se 1. d2 - d4 ipak čini solidnijim ...«

Sad je započela duga diskusija o prvom pješačkom hodu u partiji, ali ta već ne spada u ovo poglavlje. Dialektika, je, tražeći maksimum djelovanja s minimumom sredstava, dovela do teorije centra, koju potvrdjuje iskustvo.

**Pješačke formacije u centru**

Bijeli, koji uvijek otvara partiju, dolazi u pravilu prije do izgradnje centra, a crni se obično planovima bijeloga u centru prilagođuje spremajući razbijanje centra udarom svojih pješaka. Ogledat ćemo stoga različite formacije u centru sa stanovišta bijeloga:

**Pun centar** predstavlja pješačka falanga **d4 i e4.** To je idealna. ali i praktički najteže ostvariva formacija, proti kojoj crni ima općenito dva centralna i dva bočna udara (centralni su karakterizirani postavama d5 - e6 i e5 - d6, a bočni hodovima c7 - c5 i f7-f5) na raspolaganju. U svrhu održanja punog centra osigurava se on često **bočnom potporom,** naime postavom c-pješaka na c3 (bočna potpora s f3 rijetko se vidi). **Trojna falanga** u centru (t. j. pored d4 i e4 još i c4 ili f4 rijetko se javlja, a uz krepku igru crnog nije ni zdrava.

**Centar popunjen s boka** predstavlja falanga d4 i c4, koja se obično podupire pomoću e2 - e3. Drugi oblik je falanga e4 i f4, poduprta s d3.

**Polucentar** predstavlja postava bijelog pješaka na e4 bez one pješaka na d4 (d-pješak se tu postavlja na d3, ili biva izmijenjen za crnog e- ili e-pješaka). Drugi oblik polucentra daje postava pješaka na d4.

**Ukočeni** (začepljeni, zapušeni, blokirani) centar predstavlja postava bijelih pješaka na d4 i e5, uz crne na d5 i c6 i nadalje ona s bijelima na d5 i e4, uz crne na d6 i e5.

Pojedine centralne formacije upoznat ćete potanje u poglavlju o otvorenjima, a ovdje ćemo se još osvrnuti na **svrhu pješačkog centra**.

U diskusiji, koja nas je dovela do opće teorije centra, bilo je rečeno, da se pomoću postave pješaka u centru oduzimaju protivniku najbolja polja, s kojih bi njegove figure mogle djelovati, a pored toga jak centra služi kao važna potpora kod rohadnog napada. Učinak centra je dakle prije svega **preventivan.** Pomoću vlasti u centru ograničuju se akcije protivnika u sredini table, a ujedno mu se **suzuje** tako reći **operacioni teren** na e- i d-liniji na manji broj polja (u glavnom na ona na osnovnom i pješačkom redu),

tako da mu za prebacivanje figura s jednog krila na drugo ostaje dosta uski koridor. Jak centar daje stoga važnu prednost šireg operacionog terena, o kojoj je već bilo govora.

Rohadni napad podupire solidan centar na dva načina: posredno otešćava suradnju protivničkih figura na suženom terenu u svrhu obrane, a izravno daje često mogućnost za tjeranje neke figure (na pr. onog konja ili lovca na f6 putem nasrta s e4 - e5), koja brani važna polja u rohadnoj postavi. Za potonju je primjenu centra naravno preduslov, da je dovoljno **elastičan**, t. j. da se na pr. udar e4 - e5, ili onaj s d4 - d5 u kritičnom času doista može ostvariti.

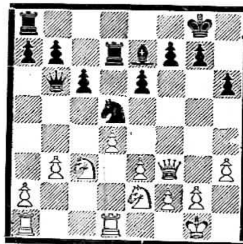
Važnost je centra vrlo znatna u otvorenju i središnjici, pa se stoga smatra da pješaci s d- i e-linije imadu veću vrijednost od ostalih. Posve općenito se može reći da **vrijednost pješaka raste od ruba table prema sredini**, pa stoga iskusni igrači u slučaju dvojbe (t. j. ako mogu s nekim pješakom tući na dva načina: prema rubu, ili prema centru) uzimaju s pješacima **prema centru,** u u koliko posebni razlozi ne govore protiv toga. Pješak, koji stoji na liniji, koja je bliže centralnim linijama (e- i d-liniji) može lako postati važan za sudbinu centra, na pr. tako da izvrši bočni udar na protivnikov centar.

Važnost se centra, međutim ne smije precjenjivati, jer ni najljepši centar sam po sebi ne daje pobjede, nego ta dolazi do njegova djelovanja. Valja dakle u pješačkom centru gledati **sredstvo, a ne svrhu** i pitati se uvijek kakovo stvarno djelovanje centar vrši. Ako se je na pr. broj figura na tabli izmjenama već prorijedio, ili ako izgleda za rohadni napad u opće nema, onda je već na mjestu pitanje o koristi centra. Kod svake izmjene figura gubi u načelu centar nešto na važnosti, a u konačnici on mahom nije više neka prednost, a može se izvratiti i u slabu stranu neke pozicije. Otuda slijedi to, da centar predstavlja i neku **obvezu,** naime, da će se pomoću njega nešto u središnjoj igri polučiti.

Uzmimo na pr. **poz. br. 114.** Bijeli tu stoji pojednako i može hodom 1. Sc3 - a4 dobiti tempo za manevar toga konja preko b2 i d3 na e5 ili f4.



**Poz. br. 114.**



Ovakovi skromni planovi primjereni su poziciji, koja nije dovoljno jaka, da bi si bijeli smio priuštiti luksuz centra. Ako on ipak vuče:

**1. e3 - e4 ?** ........

i gradi dakle centar u nevrijeme, onda će nakon

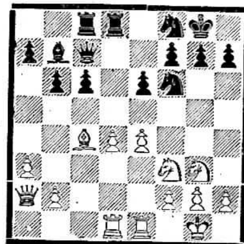
1. ........ **Sd5×c3**
**2. Df3×c3** **Ta8 - d8**

crni doći u prednost. Bijeli pješaci u centru ne vrše tu nikakovo korisno djelovanje, oni ne smetaju bitne operacije crnih figura, a o rohadnom napadu nema tu više ni traga. Naprotiv: crni prijeti na pr. 3... Le7 - f6, te na 4. e4 - e5 Lf6×e5 itd. On prijeti nadalje sa c6 - c5, kao i s e6 - e5, tako da će bijeli, ako i nađe obranu, imati još uvijek velikih briga radi pješaka d4.

### Akcije protiv centra

O igri protiv centra u otvorenju (centralni i bočni udar na centar i kontrola nekog centralnog polja pomoću figura) bit će govora u odnosnom poglavlju. U središnjoj igri javljaju se često naknadni udari na centar, iz kojih mogu nastati i kombinacioni zapleti. Tako u **poz. br. 115** iz partije Capablanca - Sir. G. A. Thomas (Hastings 1934)

**Poz. br. 115.**



imamo lijep primjer udara na centar. Crni na potezu igrao je tu:

1. ........ **c6 - c5!**
**2. d4 - d5** **b6 - b5**

Ovaj pobočni udar s b7 - b5 isto je u vezi s pitanjem centra, jer polučuje u svakom slučaju otklon bijelog lovca od obrane polja d5.

**3. Lc4×b5** **e6×d5**
**4. e4 - e5** **Sf6 - e4**

Bijeli je centar — eto — nestao, a mjesto njega stali su usred table crni pješaci c5 i

d5. Bijeli se sad upušta u nezdravu varijantu, pa gubi brzo materijal.

| | |
|---|---|
| **5. Sg3×e4?** | **d5×e4** |
| **6. Sf3 - d2** | **Td8×d2** |
| **7. Td1×d2** | **Dc7 - a5** |

i crni dobiva lovca b5, a u daljnjem nastavku i partiju.

Posebni, za središnjicu karakteristični načini igre protiv pješačkog centra jesu:

1. Vješte izmjene figura u cilju **prelaza u konačnicu,** gdje centar više ne predstavlja opasnost;

2. Pješačke izmjene u cilju otvaranja centralnih linija, tako da se centar može izvrgnuti frontalnom napadu ili pritisku. Kod uspješne igre protiv centra postaju na ovaj način centralni pješaci nesigurni ili klimavi, pa ih se naziva **»visećim pješacima«;**

**3.** Napredovanje pješakâ na krilu, gdje nema kraljeva, da bi se tamo stvorio vlastiti slobodni pješak ili protivnička pješačka slaboća;

4. Akcija u cilju, da dodje do međusobne **blokade** pješaka obiju stranaka u centru, u kojem slučaju centar gubi »elastičnost«, pa se obrana protiv takove ukrućene formacije može točnije sračunavati.

O pješačkoj igri na krilu i o blokadi bit će sada još posebno govora.

### Pješačka akcija na krilu

Pješačka akcija na krilu može biti umjesna i bez obzira na situaciju u centru, ali u naravi stvari leži, da se prilika za takovu akciju većinom ukazuje onoj stranci, koja je u centru slabija. Često se vidi, da je neki igrač slabiji u centru ne samo po jakosti postave, nego i po broju pješaka, u kojem slučaju mora on nužno imati brojčani višak ili **majoritet pješaka** na kojem od krila, ako je ukupan broj pješaka na obim stranama jednak. Takov majoritet pješaka ima značaj trajnosti, pa je prema tome pozicione naravi, ma da se inače radi o formacijama, koje izuzetno ne nose obilježje nepokretnosti.

Kod pješačkih akcija na krilima valja razlikovati dva slučaja, naime da li se ta akcija vodi na krilu, na kojem se nalazi protivnički kralj, ili pak na onom, gdje ga nema. U prvom slučaju tvori pješačka akcija obično dio rohadnog napada, pa o njoj ne treba posebno govoriti. U drugom pak slučaju mogu biti po srijedi raznoliki pozicioni ciljevi, koje



se nastoji postići. Glavni su tipovi tu:

a) akcija pješaka na krilu u svrhu stvaranja linije podesne za djelovanje topa;

b) akcija pješaka, kojom se izazivaju pješačke slaboće u protivničkom taboru. Ovakova se akcija vodi često bez obzira na situaciju u centru. U nekim pozicijama može se i s **manjinom pješaka** nastupati protiv protivnikove majoritetne formacije, da se u njoj izazovu značajnije slaboće;

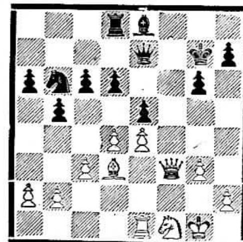
c) akcija s **majoritetom** pješaka na krilu, koja obično vodi do stvaranja slobodnog pješaka.

U literaturi ove akcije nose obično naziv akcija na daminom krilu. Misli se stvarno ono krilo, na kojem nema protivničkog kralja, a to je doista češće (ali ne isključivo) damino, a ne kraljevo krilo.

Na primjeru **br. 116** upoznat ćete neke momente, koji su od važnosti kod stvaranja i iskorišćavanja majoriteta pješaka na krilu.

Bijeli u toj poziciji ima izgradjen i poduprt centar, ali se njegova terenska prednost pravo ne osjeća, jer je tabla već prorjeđena izmjenama. K tome je crni na potezu i može

**Poz. br. 116.**



putem izmjene dama ostvariti konačnicu, u kojoj se — kako znamo — važnost centra gubi. Crni vuče:

| | |
|---|---|
| **1. ........** | **e5×d4!** |

Jača još više bijeloga u centru, ali odstranjuje ujedno bijelog pješaka s c-linije, tako da dobiva mogućnost stvaranja majoriteta na krilu putem c6-c5-c4. Ova izmjena u centru povisila bi u središnjoj igri šanse bijeloga, ali crni s pravom tretira poziciju kao konačnicu, jer vidi da će moći iznuditi izmjenu dama.

| | |
|---|---|
| **2. c3×d4** | **De7 - f7** |
| **3. Df3×f7+** | **.......** |

Bijeli mora pristati na izmjenu, da ne izgubi a-pješaka. Njegova pozicija nije dosta agresivna da bi tog pješaka mogao žrtvovati.

| | |
|---|---|
| **3. .......** | **Le8×f7** |
| **4. Ld3 - b1** | **.......** |

Potezi a2 - a3, ili b2 - b3, oslabili bi bijelu formaciju na

krilu. Općenito valja reći, da su i male slaboće na krilu, na kojem se očekuje akcija protivnika, vrlo osjetljive, jer daju toj akciji nišan.

4. ....... c6 - c5
5. Te1 - d1 .......

Prijeti d4×c5 i traži od crnoga da se odmah odluči, da li će igrati c5 - c4 ili ne. Na 5. e4 - e5 crni bi odgovorio Td8 - e8, a na 5. d4 - d5 doveo bi na e5 konja i postigao nadmoćnu poziciju.

5. ....... c5 - c4

Majoritet na krilu je sad ostvaren, ali on stvara — kao svako diferenciranje pozicije — i izvjesnu obavezu za crnoga. Bijeli sad mora sa 6. Lb1-c2 parirati najprije neugodnu pretnju Sb6 - a4, da zatim povede kralja prema sredini table, što je općenito najprimjereniji manevar kod obrane protiv krilnog napada.

6. Lb1 - c2 Td8 - c8
7. Kg1 - f2 a6 - a5

Ovdje valja razmotriti, šta je vrijedio hod 7. ... c4 - c3. Takov nastup čelnog pješaka majoritetnog lanca dobar je u pravilu, ako se pješaka može dalje voditi u damu, a vrijedi obično i onda, ako ga protivnik mora uzeti, pa dolazimo do akcije na otvorenoj topovskoj liniji. Općenito valja primjetiti, da kod krilnog napada vrlo dobro dolazi vlast topa na otvorenoj liniji na krilu. To važi, kako za stranku, koja napada, tako i za onu, koja se brani.

U nazočnoj poziciji odgovorio bi bijeli, međutim, na 7. ... c4 - c3 s 8. b2 - b3, pa bi crnom bilo teško akciju dalje voditi.

Čitatelj neka ovdje i na drugim mjestima sam ispita nastavke, u kojima crni prerano odapinje pušku sa c4 - c3, pa će se uvjeriti, kako će se tad prisutnost bijelog K u centru početi osjećati.

8. Kf2 - e3 d6 - d5

Crni je siguran svoje stvari, pa zatvara u centru, da bi isključio mogućnost d4 - d5 i Ke3 - d4. On daje pri tom bijelome priliku da si stvori jakog slobodnog pješaka na e5, pa preuzima dakle na se još veću obvezu.

9. e4 - e5 Lf7 - e6

Bijeli nema hoda, kojim bi pojačao svoju poziciju (pješake nije dobro da dira, a Sf1 - d2 dao bi crnome priliku, da sa c4 - c3 iznudi izmjenu na c3 i prodor topa), pa zato crni mirno pojačava svoju.

10. Td1 - e1 .......

Na 10. Ke3 - d2 može slijediti c4 - c3+ 11. b2×c3 Sb6 - c4+ 12. Kd2 - c1 Sc4 - a3 Kc1 - b2 Sa3×c2, te 14. ... b5 - b4 s prodorom topa.

10. ....... b5 - b4
11. Te1 - e2 a5 - a4
12. Te2 - f2 b4 - b3

Bijeli je spremio neku akciju na f-liniji, ali je u medjuvremenu sazrela i stvar crnoga na krilu.

13. a2×b3 .......

Ili 13. Lc2 - b1 Le6 - f5! itd.

13. ....... c4×b3
14. Lc2 - d3 Sb6 - c4+
15. Ld3×c4 d5×c4!

Ma kako sad bijeli igra crni izvodi udar c4 - c3 i na b2×c3 odbiva napredovanjem a- i b-pješaka.

Poredite sad još prvi hod crnoga u ovom izvodu posljednjem: u oba slučaja udarao je neki crni pješak iz centra prema krilu: a to i jest parola pri dosljednoj igri na krilni majoritet pješaka, koja se tako odvaja od općenitijeg pravila.

## Blokada

Blokada je kočenje, koje izvodi pješak stojeć neposredno ispred protivničkog pješaka. Djelomična blokada ponekih pješaka javlja se skoro u svakoj partiji, a posvemašnja (t. j. gdje se svi pješaci obaju igrača medjusobno koče) naprotiv rijetko. Praktički se pod blokadom podrazumijeva kočenje skupa važnijih pješaka, koje partiji daje izrazit biljeg. Obično se blokada provodi u centru, gdje prema tome akcija staje, pa se borba vodi u glavnom oko provedbe ili sprečavanja oslobadjajućih akcija na krilima. Tipičan primjer takove blokade daje nam otvorenje, koje nosi naziv Ben-Oni gambit:

1. d2 - d4 c7 - c5
2. d4 - d5 e7 - e5
3. e2 - e4 d7 - d6
4. Lf1 - d3 g7 - g6
5. Sb1 - c3 .......

Općenito se preferira ovaj hod ispred 5. c2 - c4, ali nije isključeno, da je potonji ipak bolji. U svrhu objašnjenja ovih hodova moram najprije izložiti, o čem se u ovom otvorenju zapravo radi:

Centar je obostrano blokiran i to tako, da bijelom ostaje nešto više terena. Brigu oko oslobodjenja ima tu dakle crni, a na bijelom je da održi blokadnu postavu sprečavanjem bočnih udara crnoga. Crni ima tu dva bočna ili krilna udara, koji dolaze u obzir, naime f7-f5 i b7 - b5 (potonji uz potporu s a7 - a6). Oslobodjenje s f7 - f5 moći će bijeli valjda omesti posrednim putem, jer se u varijantama, gdje dolazi do uzimanja s g6×f5, javlja

slabost crnoga na diagonali h5 - e8. Pita se sad, da li će bijeli moći spriječiti i drugi krilni udar crnoga, naime provedbu a6 i b5? Do sada se je smatralo, da je to moguće pomoću hoda a2 - a4, koji doista daje bijelome za odulje vrijeme vlast nad poljem b5. Ovaj će izvod taj nazor pokolebati i pokazati tako, da i stari hod 5. c2 - c4 imade svojih dobrih strana.

5. ....... Lf8 - g7
6. Sg1 - e2 b7 - b6

Ovdje, ili na drugom mjestu, igralo se je u ovom otvorenju 6. ... a7 - a6?, pa su bijeli tad s a2 - a4 redovito uspijevali spriječiti provedbu b7 - b5, osobito, ako crni nakon a2 - a4 nisu odmah igrali b7 - b6, da obidju potez bijeloga a4 - a5, koji definitivno pokapa izglede crnih na daminu krilu.

Hod a7 - a6 nije dobar napose zato, jer brtvi polje konju b8, koji na svoje poziciono najbolje polje c7 ne može doći inače, nego preko a6.

7. a2 - a4 Sg8 - e7

Spomenuti valja tu, da bi 7. ... f7 - f5 8. e4×f5 g6×f5 bilo zbog 9. Se2 - g3 neugodno za crnoga. Crni se ne treba bojati bijelog udara f2 - f4, jer u tom slučaju igra e5×f4 i otvara si jako polje e5.

8. Lc1 - g5 f7 - f6
9. Lg5 - h4 Sb8 - a6
10. f2 - f3 .......

Na 10. Ld3 - b5+ Ke8 - f7 crni gubi rohadu (odnosno on rohira — kako se kaže — »umjetno«, ali mu zato položaj bijelog lovca nosi tempe za postavu Sa6 - c7 i a7 - a6. Dodati valja, da se blokirana stranka u pravilu ne treba žuriti s rohadom.

Na 10. a4 - a5 slijedi Sa6-c7.

10. ....... Sa6 - c7
11. 0 - 0 a7 - a6

Sad je ovaj hod dobar, nakon što se je konj smjestio na c7.

12. Dd1 - d2 Lc8 - d7
13. Ta1 - a2 b6 - b5

Crni je došao dakle do važnog hoda b6 - b5, koji mu daje temelj za akciju na daminom krilu. Čini se prema tome, da se zamisao bijeloga, da vrši kontrolu na obim krilima ne da u ovom otvorenju ostvariti. U izvedenoj varijanti oslobodio se je crni na daminom krilu, a u drugim bi moglo doći do udara f7 - f5. Uz vještu i točnu igru crni će uvijek doći do neke akcije, a ta će biti i potrebna, da ga bijeli postepenim stezanjem ne zaguši, ili dovede u pozicije, iz kojih lako nastaju iznudnice. Izgleda po svemu, da je u 5. hodu doista bio izgledniji za bijele stari hod c2 - c4.



## Transformacija pozicionih obilježja

Poziciona obilježja su prije svega samo relativno trajna, ona su trajnija od kombinacionih formacija, koje se strjelovitom brzinom mijenjaju na tabli. Od ove razmjerno veće trajnosti pozicionih obilježja ne bi bilo veće koristi, kad tu ne bi postojala još jedna važna okolnost. Nešto ostaje od pozicionih prednosti ili slaboća i poslije njihove mijene. Ostaje neki pozicioni plus ili minus, ili drugim riječima, neko novo poziciono obilježje. Poziciona prednost se pretvara ili transformira u drugu neku pozicionu korist (ili materijalni višak), pa na pr. iz jedne slaboće nastaje nova. Tako smo u **poz. br. 102** vidjeli jaku postavu crnog konja na d4, a na kraju izvoda javila se je mjesto toga prednost dvaju crnih slobodnih pješaka na c- i d-liniji. U **poz. br. 104** potrajala je prednost postave bijelog topa na 7. redu kroz nekoliko poteza, ali na kraju se je pretvorila u dobitak pješaka a6. U **poz. br. 109** crni su se dvojni pješaci raznovrsno rasplitali; u jednoj varijanti nastala je iz njih nova pješačka slaboća, naime zaostali pješak, u drugoj je došlo do iznudnice, a u trećoj je iz crne slaboće nastao jak položaj bijelog kralja. Svi ovi primjeri nas uče, da je — naravno uz ispravnu igru — prava poziciona **prednost** doista trajne naravi. Ona mijenja svoj oblik, ali njezina vrijednost ostaje sačuvana.

Kao primjer za transformaciju pješačkih slaboća neka nam posluži prvi dio slijedeće partije:

Rubinstein — Salwe

1. d2 - d4 d7 - d5
2. c2 - c4 e7 - e6
3. Sb1 - c3 c7 - c5

Ovaj se hod danas više ne igra u ranoj fazi daminog gambita, jer crni dobiva usamljenog pješaka na d5.

4. c4×d5 e6×d5
5. Sg1 - f3 Sg8 - f6

Bijeli je mogao s 5. d4×c5 deklarirati crnog pješaka kao usamljenika, ali crni bi odgovorio 5. ... d5 - d4 i sad bi odjednom taj pješak na polju d4 bio ne samo otporniji, nego na d5, nego bi osim toga vršio i tlak na bijelu poziciju. Bijeli bi doduše mogao sa 5. Sc3 - a4 igrati na održanju materijalnog viška, ali su varijante nakog toga hoda vrlo opasne.

Crni pak može izbjeći usamljivanje pješaka hodom c5 - c4, koji lijepo izgleda, ali krije u sebi opasnost. Kod ove trans-

formirane formacije (d5 i c4) smanjila se je slabost pješaka d5, ali se je s druge strane povećala ona pješaka c4, ili drugim riječima: slaboća ostaje, samo se je podijelila na dva objekta. Ovakove formacije iskorišćuju se najbolje udarom e2 - e4 u zgodan čas.

6. g2 - g3 — Sb8 - c6
7. Lf1 - g2 — .......

Krilni razvoj lovca cilja tu na slabu točku d5.

7. ....... — c5×d4
8. Sf3×d4 — .......

Sad stoji na tabli čist primjer usamljenog pješaka. Ali crni to nije dozvolio bez računa. On sad vuče:

8. ........ — Dd8 - b6

Vuče li bijeli konj, koji je ugrožen, na pr. na b3, ili f3, onda će crni hodom 9. ... d5 - d4 doći do razvojne prednosti kao naknade za slaboću d-pješaka. Na 9. e2 - e3 slijedi Sc6×d4 10. e3×d4 Lc8 - e6 i sad su oba pješaka u centru izolirana. Rubinstein, međutim, ne pristaje ni na ovo, nego bira treći način transformacije.

9. Sd4×c6 — b7×c6
10. 0 - 0 — Lf8 - e7

Mjesto izoliranog pješaka d5 ima sad crni novu, ali opet slabu formaciju pješaka u centru, koja se svodi na zaostalost pješaka c6 i slabost polja c5. Važno je naravno i to, da ne ide 10. ... d5 - d4 zbog 11. Sc3 - a4 i crni gubi d4, jer mora damom braniti c6.

11. Sc3 - a4 — ......

Počinje akcija oko osvajanja polja c5 ispred zaostalog pješaka.

11. ........ — Db6 - b5
12. Lc1 - e3 — 0 - 0
13. Ta1 - c1 — Lc8 - g4
14. f2 - f3 — Lg4 - e6
15. Le3 - c5 — ........

»Čišćenje« polja c5 od djelovanja crnog lovca na nj.

15. ........ — Tf8 - e8
16. Tf1 - f2 — Sf6 - d7
17. Lc5×e7 — Te8×e7
18. Dd1 - d4 — Te7 - e8
19. Lg2 - f1 — Te8 - c8
20. e2 - e3 — Db5 - b7
21. Sa4 - c5 — ........

Daljnje čišćenje polja c5; čim manje sporednih figura, tim će jače biti kasnije djelovanje bijelih topova i lovca na slaboću c6.

21. ........ — Sd7×c5
22. Tc1×c5 — Tc8 - c7
23. Tf2 - c2 — Db7 - b6
24. b2 - b4 — a7 - a6

Prijetilo je 25. b4 - b5.

25. Tc5 - a5 — Ta8 - b8

Nešto duže se je crni mogao braniti pomoću 25. ... Db6 - b7.

26. a2 - a3 — Tc7 - a7
27. Tc2×c6 — Db6×c6
28. Dd4×a7 — Tb8 - a8
29. Da7 - c5 — Dc6 - b7
30. Kg1 - f2 — h7 - h5
31. Lf1 - e2 — g7 - g6
32. Dc5 - d6 — Db7 - c8
33. Ta5 - c5 — Dc8 - b7
34. h2 - h4 — a6 - a5

Taj je hod bijeli u ostalom mogao iznuditi pomoću Tc5-c6.

35. Tc5 - c7 — Db7 - b8
36. b4 - b5 — a5 - a4
37. b5 - b6 — Ta8 - a5
38. b6 - b7 — Crni predaje,

jer protiv 39. Tc7 - c8 nema valjane obrane.

## Kompenzacija

Operacije pozicionog igrača mogu se porediti trgovačkim poslovima. Igrač prodaje jaku postavu neke svoje figure na pr. za nekoliko tempa, ili se rješava neke slaboće, — kao nesnosnog duga, — uz cijenu ustupanja inicijative protivniku, ili pak stvara neku slaboću u protivničkom taboru, a plaća to nekom vlastitom, po mogućnosti što manjom slaboćom. Od vremena do vremena sastavlja igrač i bilancu i zbraja sve svoje aktive u nekoj poziciji, da ih poredi pasivama itd.

U partijama između igrača pojednake snage odvija se takova poziciona trgovina uvijek po nekom računu. Bez nekog razloga dobar igrač ne stvara slaboća u svojoj poziciji. Ako on ustupa prednost protivniku na jednom mjestu, onda to čini s računom, da će sam zato postići prednost na drugom, da će dakle dobiti naknadu ili kompenzaciju.

Primjer za kompenzaciju daje nam izvod k **poz. br. 110,** gdje je crni dobrovoljno pristao na stvaranje dvojnih pješaka na c-liniji s računom, da kao kompenzaciju dobiva veću moć nad poljem d5, i izgled za osvajanje polja d4, a kao čist višak ostaje mu tempo u obliku napada konja e5 na pješaka c4.

Drugi primjer kompenzirane slaboće daje nam **poz. br. 113.** Tu je dvojni pješak crnoga bio naknadjen djelovanjem crnog topa na otvorenoj g-liniji i nesigurnim položajem bijelog konja na h4, što je crni — kako smo vidjeli — i iskoristio.

Kompenzacije mogu biti vrlo raznolike, mogu na pr. sastojati i iz materijalnog viška. Za jak se centar i nadmoć u razvoju često plaća cijena od jednog pješaka, koji tako predstavlja materijalnu naknadu protivnikovu. Primjera je za to već bilo, a napose se skoro svi gambiti mogu prosudjivati kao pozicione kompenzacije, ili **pozicione žrtve,** kod kojih se za žrtvovani materijal ne polučuju neke odredjene kombinacione mogućnosti, nego skup pozicionih prednosti.

Pojam kompenzacije je dakle

vrlo širok, a promatranje pozicionih operacija kao niza kompenzacija daje izvrsnu pouku i oštri pozicioni sud.

## Smjer i način akcije

Poznavanje raznolikih pozicionih obilježja, njihovih transformacija i kompenzacija, daje Vam podlogu za valjanu pozicionu igru. Preostalo je samo još jedno pitanje opće naravi, na koje Vam moram dati odgovor. To je pitanje o smjeru i načinu akcije u partijama. Izvodi iz pojedinih pozicija pokazivali su Vam doduše, kako se vode akcije u svrhu iskorišćavanja odnosnih pozicionih obilježja, ali općenita pravila za te akcije nisu još bila izložena, pa ću ih prikazati tu, na kraju odsjeka o pozicionoj igri.

Prije svega morate imati jasan pojam o tome, šta znači točno ta često spominjana **poziciona prednost.** Odlomci o transformaciji i kompenzaciji uveli su Vas već u promatranje situacije na šahovnici kao bilance svih pozicionih obilježja. U brojevima se može izraziti samo materijalno stanje na tabli, dok za vrijednost pozicionih jakosti i slaboća ne postoji neka skala. Tu je igrač upućen na svoje **poziciono čuvstvo,** koje se naravno izoštruje iskustvom, ali se vještom primjenom svijesne autokritike može i bržim putem odgojiti do priličnog stepena objektivnosti.

Uzmimo sad prost primjer pozicionog bilanciranja: **uz ravnopravan materijal** na tabli ima na pr. neki igrač razvojnu nadmoć, ali i neku veću pješačku slaboću, dok protivnik ima samo neku manju slaboću. Razvojna nadmoć i slaboća protivnikova predstavljaju aktive igrača i tu je pitanje, koliku pasivu predstavlja njegova poveća pješačka slaboća. Na to pitanje daje odgovor sud **o mogućoj akciji.** Ako se bolji razvoj figura može iskoristiti za akciju protiv slaboće protivnika, tako da taj ne će stići da iskoristi slaboću igrača, onda je u prednosti očito igrač, a ne njegov protivnik. Ali ako akcija na temelju boljeg razvoja ne vodi do nekog povoljnog rezultata, onda može na kraju teža slaboća igrača isplivati na površinu kao dominantna značajka pozicije, pa će prednost biti na strani protivnika. Sve ovisi dakle o mogućnosti i rezultatu akcije i to je baš ono, o čem često odlučuje iskustvom stečeno čuvstvo za poziciju.

Bilanca neke pozicije može dati višak aktiva, višak pasiva, ili njihovu ravnotežu. U prvom je slučaju odnosni igrač u prednosti, u drugom njegov protivnik, a u trećem se radi o t. zv. izjednačenoj poziciji.

Igraču, koji je u prednosti ukazuju se mogućnosti za akciju, koju on u pravilu treba da vodi u **smjeru protivničkih slaboća.** U svakoj se borbi, pa tako i onoj na šahovnici, napada protivnika tamo, gdje je on slab, ide se — kako se kaže — linijom najmanjeg otpora. Za način pak akcije vrijedi opće pravilo, da igrač, koji vodi akciju ne smije ulaziti u **prevelike obveze.** Svaka akcija predstavlja naime neku obvezu; u najmanju se ruku ulažu neki tempi, a u posebnim se slučajevima pristaje na stvaranje nekih vlastitih slaboća, ili se pače žrtvuje materijal. Igrač, koji na temelju sitne prednosti provodi akcije, u kojima preuzima veće obveze, mahom strada. Valja uvijek imati na umu, da način i intenzivnost neke akcije mora imati uporište u stepenu prednosti odnosnog igrača.

S druge strane valja naglasiti, da posve bez akcije ne valja ostati uz prednost na tabli. Igrač, koji ima neku prednost, a vuče besciljno amo-tamo, izgubit će redovno tu prednost, ona će se tako reći rastopiti u dinamici partije. Prednost dakle daje pravo na akciju, ali nameće i **dužnost povesti inicijativu.,** koja je poziciji primjerena. Poredba s ratom opet će nam pomoći, da to shvatimo. Uzmimo na pr., da je neki general s dvije svoje divizije opkolio jednu diviziju neprijatelja, a onda stao s operacijama za odulje vrijeme. Jasno je, da će se tu neprijatelj nekako okoristiti njegovom neaktivnošću, izvući se iz kliješta ili dovući pomoć. Ispravno je jedino uništavanje ili zarobljavanje opkoljene divizije, da bi onda vlastite snage postale slobodne za nove operacije. Općenito rečeno: prednost u nekoj borbi ima svoj smisao samo kad se promeće u akciju. To je osnovni zakon svake borbe, a u šahu je važan još napose i zato, jer tu postoji znatna **tendencija k ravnoteži,** koja se u praksi očituje u velikom postotku neodlučenih partija na turnirima.

Ako je prednost na strani protivnika, onda se — već prema situaciji — ukazuju dva različita smjera akcije. Prvi predstavlja **obrambena akcija,** t. j. spremanje ekonomične i elastične obrane vlastitih slaboća, ili pak njihovog rasplitanja, a drugi **protunapad,** t. j. prepuštanje inicijative protivniku na jednom dijelu ta-

ble, a povodjenje vlastite akcije na drugom mjestu. Stranka, koja nije u prednosti, često je upućena na ovakovu protivakciju, kao jedinu svoju praktičnu šansu, pri čem može računati i na uspjeh, ako protivnik svoj napad ne izvede precizno, tako reći po **maršruti**, koju situacija nalaže. Za dvostrane akcije ove vrste daje nam praksa obilje primjera. Tako na pr., ako su igrači rohirali na različite strane (jedan na kratku, a drugi na dugu), onda često dolazi do obostranih rohadnih napada, kod kojih se radi o tome, tko će doći prije. I akcija s majoritetom pješaka na daminom krilu, kao odgovor na rohadni napad protivnika na kraljevu krilu, spada u ovu vrstu akcija.

Ponajteža je pak igra u **izjednačenim pozicijama.** Akcija tu mora biti oprezna, nekako suspregnuta uvidjanjem, da nema onog temeljnog kapitala, koji inače daje jasna prednost. Samo skromniji manevri, koji ne stvaraju obveze dolaze u pravilu tu u obzir. To je t. zv. **laviranje,** kod kojeg veliku ulogu igraju višesmisleni hodovi, t. j. takovi, koji mogu biti priprema za neku pravu akciju, ali mogu služiti i za obranu. Izjednačene pozicije rijetko su kad potpuno mrtve, pa se obično i tu može pronaći smjer za akciju, ali nju valja voditi vrlo oprezno, jer se narušavanje ravnoteže u izjednačenim pozicijama obično okreće protiv igrača, koji je inicijativu poveo.

## Opća teorija otvorenja

Da sada ste upoznali različita načela i elemente, a i brojne primjere igre u otvorenjima. Opća teorija otvorenja mora Vam sad dati sustavni izbor onih načela, koja su u otvorenjima primjenjiva. Kao uvod u taj posao neka posluži poredba sa strategijom u prvoj fazi rata.

Mobilizaciji u ratu odgovara u šahovskoj partiji **razvijanje** kamenova. To je glavni posao na početku rata, odnosno šahovske partije. Vrlo se brzo, medjutim, javljaju još posebne strategijske ideje. Nastoji se ometati nastup neprijateljskih armija, a u šahu **razvoj** protivničkih figura **otešćati,** na pr. vezivanjem ili oduzimanjem važnih polja. Slijedi zauzimanje ključnih položaja, kojemu u šahu odgovara **jako postiranje** vlastitih kamenova. Za nastup armija potrebno je osigurati si prostor, a u šahu se nastoji postići **terensku prednost.** Neprijateljske tvrdjave se opsjeda, a u šahu neke protivničke jedinice čini **negibivim,** t. j. slabim. Nadalje se u ratu zarana počinje s povremenim kvarenjem neprijateljskih saobraćajnih linija, bombardiranjem iz zraka, a u šahovskim otvorenjima nalazimo primjere za **povremeno prekidanje linija,** brtvenje polja itd. Sve je to jasno i dalo bi se na široko izlagati, ali glavno pitanje ostaje: **gdje je u šahovskom otvorenju front,** gdje je mjesto, na kojem će si armije suprotstati, ukopati se i **utvrditi?** U ratu se front proteže na dugačkoj liniji, posvuda, gdje je obostrana akcija moguća. U šahovskim otvorenjima je inače. Tu je **front u centru table.** U šahovskoj partiji pomiče se u jednom potezu samo jedan kamen, a ne cijela armija, kao u ratu. Zato u otvorenju nije moguće razviti širok front, nego se onaj razmjerno mali broj poteza iskorišćuje, da se dodje do vlasti nad onim poljima, koja su najvažnija. A to su — kako već znamo — polja u centru šahovnice i kad borba za ta polja počne, onda je valja dosljedno i voditi, ne rasparčavajući dragocjeno vrijeme na akcije, koje o centru ne vode računa. Tako borba za vlast u centru postaje **glavna tema** velike većine otvorenja, pa ćemo iz tog ugla i promotriti ideje pojedinih otvorenja.

Drugu glavnu temu otvorenja predstavlja naravno **razvijanje figura.** Pomoću pješaka zavladati centrom, a figure postaviti skladno, da te pješake podupiru, a same se koriste njihovom zaštitom — to je šema, po kojoj se mnoga otvorenja ravnaju.

Vlast nad centrom imade — kako je poznato — preventivnu svrhu: protivniku se oduzimaju najljepša polja na tabli. I razvoj figura može ići za tim, da protivniku oduzme neku važnu mogućnost. Zato pored poteza figura, koji idu za čistim razvojem, ima i takovih, koji nastoje neke protivnikove mogućnosti omesti. U tu svrhu služi u otvorenju mahom **vezivanje,** koje izvode lovci. Često se vide postave bijelih lovaca na g5 ili b5 (odnosno crnih na g4 i b4), gdje oni vezuju crne konje, koji stoje na f6, odnosno c6, dok se na dnu diagonale nalaze naravno crna dama, odnosno kralj. Ovakova vezivanja ima-

du u otvorenju svojih dobrih i rdjavih strana, pri čem je vrlo važno, koliko se pomoću vezivanja posredno jača vlast nad centrom.

Ostala poziciona obilježja, odnosno kombinacioni elementi, javljaju se u otvorenjima u manjoj mjeri, odnosno tek u drugoj fazi otvorenja, kad se već radi o prelazu u središnjicu.

**Prvi hod**

Za postiranje pješaka u strogi centar dolaze u obzir dva prva hoda: 1. e2 - e4 i 2. d2 - d4, pa ćete me pitati, koji je od njih bolji. Stručni odgovor na to pitanje glasio bi ovako: ako se na narednim turnirima pokaže, da uspjeh bijelih u španskoj partiji na posljednjim ruskim šampionatima nije bio slučajan, onda bi se moglo reći, da hod 1. e2 - e4 u prosjeku daje iste izglede na uspjeh kao i 1. d2 - d4, dok bi se inače iz pozicionih i iskustvenih razloga morala dati neka prednost hodu 1. d2 - d4. S ovim odgovorom nije Vam naravno mnogo pomoženo. Veća će korist za Vas biti od općenite poredbe dobrih i rdjavih strana obaju hodova, jer ćete se na taj način baš najbolje uvesti u opću teoriju otvorenja.

U malo riječi može se kazati, da hod 1. e2 - e4 više čini za razvoj figura, dok 1. d2 - d4 daje bolje izglede na održanje neke prednosti u centru. Hod 1. e2 - e4 otvara diagonale lovcu i dami, a hod 1. d2 - d4 otvara samo diagonalu lovcu c1, dok dami daje dva polja, koja za njezinu akciju obično ne dolaze u obzir. K tome je kraljev lovac (bijeli na f1, a crni na f8) u prvim fazama igre važniji od daminа lovca, jer postoji veća vjerojatnost, da će kraljev lovac, (koji se kreće na poljima iste boje, na kojima u početnoj postavi, a i nakon rohade stoji protivnikov kralj), moći poslužiti za napad na kralja.

Rdjava strana hoda 1. e2 - e4 je prije svega u tom, da se tako usred table postavlja nezaštićen pješak. Ta okolnost podupire igru crnoga u mnogim otvorenjima, gdje on dolazi bilo do napada na e4 pomoću konja s f6, bilo do udara s d7 - d5 uz potporu po e7 - e6 ili c7 - c6. Pita se sad, kakovi su izgledi bijeloga d-pješaka na e4 kako valja obrani. U tu svrhu dolaze u obzir samo tri hoda: f2 - f3 d2 - d3 i Sb1 - c3. Hod f2 - f3 rijetko se javlja, jer na f3 obično stoji bijeli konj, a osim toga predstavlja svako pomicanje f-pješaka oslabljenje diagonale h4 - e1, na kojoj stoji kralj. Hod d2 - d3 brani solidno e4, ali to nije najbolji posao za d-pješaka, koji mora težiti da si osigura postavu u centru dakle na d4. U svrhu izgradnje punog centra potrebno je redovno pješaka d4 poduprti hodom c2 - c3 i tu se sad vidi ujedno i slaba strana hoda Sb1 - c3. Konj na c3 brani doduše e4, ali tako otpada mogućnost da se izgradi formacija c3 - d4.

Specijalna teorija otvorenja i praksa potvrdjuju nam lijepo ovu na općenitim gledanjima izvedenu nepriklađnost hoda 1. e2 - e4 za izgradnju punog centra. U partijama dolazi bilo do izmjene e-pješaka, bilo do njegova pomicanja na e5, bilo do izmjene bijelog d-pješaka (za crnog e- ili c- pješaka), a u otvorenjima, gdje bijeli ipak stvara formaciju c3 - d4 - e4, mora on za to platiti cijenu u materijalu ili u važnim tempima.

Inače stoji stvar s hodom 1. d2 - d4. Tu je pješak već zaštićen od dame a daljnju zaštitu dat će mu postava konja na f3. Budući da se potez f2 - f3 ne igra u ranoj fazi partije (da se ne slabi položaj kralja) nema prigovora toj obrani pješaka konjem. Pitanje je samo kakova će biti potpuna formacija u centru uz pješaka d4 koji je sam dosta solidan? Slabost polja e4 ostaje tu, kao problem, koji se može riješiti na dva načina:

a) Vlast nad poljem e4 prepušta se protivniku, pa se gradi polucentar pojačan s boka u obliku postave pješaka: c4 - d4 - e3.

b) U centru se zauzima skromnija postava c3 - d4 - e3 i onda pomoću figura (postava Ld3 i Sd2 uz eventualno vezivanje crnog Sf6 s Lg5) postiže nadzor nad poljem e4 u cilju proredbe e3 - e4.

Iskustvo dokazuje, da nakon 1. d2 - d4 doista dolazi do dosta trajnih i solidnih bijelih formacija u centru, iako je i tu pun centar (d4 - e4) rijetkost, a polucentar pojačan s boka najobičnija pojava. Za igru na centar i u opće za pozicionu igru hod 1. d2 - d4 je dakle podesniji, a pravi razlog tome je u mogućnosti suradnje c-pješaka, bilo kao potpora (c3), bilo kao dopune u falangi c4 - d4. Važna je tu okolnost da potez c2 - c4 ne predstavlja ozbiljnije oslabljenje diagonale a5 - e1, jer je bijeli može braniti postiranjem figura na c3 ili d2. Suradnja pak bijelog f-pješaka s onim na e4 ispada inače. Tu na oslabljenoj diagonali h4 - e1 ne-

ma bijeli pri ruci figure, koja bi tu diagonalu mogla odmah braniti, pa su zato hodovi kao f2 - f4, ili f2 - f3 doista opasni za poziciju bijelog K u mnogim otvorenjima.

Slaba je strana hoda 1. d2 - d4 naravno baš u onom, što čini dobru stranu hoda 1. e2 - e4: kraljev lovac igra u partijama otvorenim s d2 - d4 mnogo manju ulogu, nego u onim otvorenim s e2 - e4. Ne dolazi to toliko od prolaznog razvojnog izgleda u prvim potezima, nego od trajnih faktora. Posljedica hoda 1. e2 - e4 je naime i ta, da se tu u mnogim otvorenjima crni pješaci namještaju tako, da bijelom kraljevom lovcu ostaje sloboda akcije na nekoj zgodnoj diagonali. Nakon 1. d2 - d4 zauzimaju pak crni pješaci u centru većinom polja bijele boje i ograničuju tako rečenom bijelom lovcu izbor diagonala. Otuda veća sigurnost crnog K u partijama otvorenim s d2 - d4, u kojima se onda i kombinacije javljaju s nekim usporenjem.

### Podjela otvorenja

Klasična šahovska teorija podijelila je otvorenja na slijedeće glavne grupe:

### A] Otvorena igra

1. e2 - e4 e7 - e5

### B] Poluotvorena igra

1. e2 - e4, dok crni tu ne vuče e7 - e5, nego koji drugi hod.

### C] Zatvorena igra

Sva ostala otvorenja.

Po općoj teoriji šaha morali bi mi zapravo svrstavati otvorenja ne po potezima, nego po osnovnim idejama, koja se javljaju u borbi za centar. Sistem tu ne bi bilo teško postaviti na temelju slijedećih elementarnih formacija:

**pun centar** (d4 - e4), s potporom ili bez nje;

**blokirani centar;**

**poduprti polucentar** (d3 - e4 ili d4 - e3);

**polucentar pojačan s boka** (c4 - d4 - e3);

**bočni zahvat u centar** (c4 uz prazno polje d5);

**gambitni udar u centru;**

**kontrola centralnih polja pomoću figura;**

**namještanje figura u centru;**

**posredno fiksirani centar;**

**posredni tlak na centar vezivanjem konja.**

Dosljedna provedba ove sistematike ispremiješala bi, medjutim, pojedina otvorenja i njihove ogranke i otešćala čitatelju upotrebu većeg dijela šahovske literature. Zato se u ovoj knjizi ipak držim klasičnoga rasporeda i nazivlja otvorenja, ali ideje u njima prikazujem prema gornjim grupama elementarnih formacija.



## Otvorena igra

### Talijanska partija

1. e2 - e4 e7 - e5
2. Sg1 - f3 Sb8 - c6

Napad bijelog konja na e5 papira se najčešće ovim hodom.

3. Lf1 - c4 Lf8 - c5

Drugi i treći hod obaju igrača bili su čisti razvojni hodovi. Slijedeći hod bijeloga teži izgradnji punog centra, koja se ne dade provesti, jer crni u međuvremenu napada Pe4. Mjesto ovog hoda igra se i 4. d2 - d3, što daje skromnu igru, koja za teoriju nije značajna, jer ne pokušava riješiti problem centra.

4. ........ Sg8 - f6
5. d2 - d4 e5×d4
6. c3×d4 Lc5 - b4+
7. Sb1 - c3 ......

Ni sa 7. Lc1 - d2 bijeli ne može održati centar; on sad žrtvuje e-pješaka za volju bržeg razvoja, koja ideja ne daje više od remiza. Talijanska partija jedakle ponekud nelogična mješavina: najprije razvoj figura, onda neuspjeli pokušaj sa centrom, pa onda opet igra na razvoj.

7. ........ Sf6×e4
8. 0 - 0 Lb4×c3

Ovo je glavna varijanta, ali se može igrati i 8. ... Se4×c3 9. b2×c3 d7 - d5!

9. d4 - d5! ........

Najjači nastavak, koji nosi naziv Moellerova napada.

9. ........ Lc3 - f6
10. Tf1 - e1 Sc6 - e7
11. Te1×e4 d7 - d6

Na 11. ... 0 - 0 zaigrao bi bijeli s pozicionim hodom 12. d5 - d6 na izoliranje crnog d-pješaka i sprečavanje razvoja crnog Lc8. Iz kombinacione partije nastala bi tu na poučan način poziciona.

12. Lc1 - g5 Lf6×g5
13. Sf3×g5 0 - 0
14. Sg5×h7 ........

Na ostale poteze crni dolazi do konsolidacije.

14. ........ Kg8×h7
15. Dd1 - h5+ Kh7 - g8
16. Te4 - h4 f7 - f5
17. Dh5 - h7+ Kg8 - f7
18. Th4 - h6 Tf8 - g8
19. Ta1 - e1 Dd8 - g8
20. Lc4 - b5 Tg8 - h8
21. Dh7×h8 g7×h6
22. Dh8 - h7+ Kf7 - f6
23. Te1×e7 Df8×e7
24. Dh7×h6+ Bijeli drži remis vječnim šahom.

## Evansov gambit

| | |
|---|---|
| 1. e2 - e4 | e7 - e5 |
| 2. Sg1 - f3 | Sb8 - c6 |
| 3. Lf1 - c4 | Lf8 - c5 |
| 4. b2 - b4 | ........ |

Ovo otvorenje, u kojem bijeli uz žrtvu pješaka dolazi do postave d4 - e4, već smo prikazali na drugom mjestu.

## Pruska partija

| | |
|---|---|
| 1. e2 - e4 | e7 - e5 |
| 2. Sg1 - f3 | Sb8 - c6 |
| 3. Lf1 - c4 | Sg8 - f6 |

Zbog ranog napada crnog konja na e4 dolazi u ovoj partiji uvijek do raspuštanja centra i prelaza u igru figura.

| | |
|---|---|
| 4. Sf3 - g5 | ........ |

Hod 4. d2 - d4 prikazali smo već na drugom mjestu

| | |
|---|---|
| 4. ........ | d7 - d5 |
| 5. e4×d5 | Sc6-a5! |

Slabije je 5. ... Sf6×d5.

| | |
|---|---|
| 6. Lc4 - b5+ | c7 - c6 |
| 7. d5×c6 | b7×c6 |
| 8. Lb5 - e2 | h7 - h6 |
| 9. Sg5 - f3 | e5 - e4 |

s podjednakim izgledima.

Crni se je u svojem 5. hodu odlučio tu za pozicionu žrtvu pješaka. On za pješaka dobiva niz tempa i otvorene linije za razvoj svojih lovaca.

## Španska partija

| | |
|---|---|
| 1. e2 - e4 | e7 - e5 |
| 2. Sg1 - f3 | Sb8 - c6 |
| 3. Lf1 - b5 | ........ |

Ovo je glavna partija otvorene igre u suvremenoj praksi. Lovac na b5 vrši pritisak na crnu poziciju, jer će nakon hoda crnog d-pješaka ostati crni Sc6 vezan. Ovim vezivanjem djeluje bijeli posredno i na centar, on slabi naime obranu točke e5.

| | |
|---|---|
| 3. ........ | a7 - a6 |
| 4. Lb5 - a4 | ........ |

Opaziti valja, da tu bijeli ne treba pomišljati na osvajanje crnog e-pješaka sa 4. Lb5×c6 d7×c6 5. Sf3×e5, jer nakon Dd8 - d4 dobiva crni pješaka s ugodnom igrom natrag.

| | |
|---|---|
| 4. ........ | Sg8 - f6 |
| 5. 0 - 0 | Lf8 - e7 |

Drugu veliku granu ove varijante daje nastavak 5. ... Sf6×e4, koji nakon 6. d2 - d4 b7 - b5 7. La4 - b3 d7 - d5 8. d4×e5 Lc8 - e6 vodi najprije do raspusta u centru, ali bijelom ipak ostaje nakon 9. c2 - c3 Lf8 - e7 10. Sb1 - d2 mala prednost, jer se crni konj ne može održati na e4.

| | |
|---|---|
| 6. Tf1 - e1 | b7 - b5 |

Ovaj hod dolazi često u španskoj partiji. Crni se rješava pritiska na diagonali a4 - e8, ali slabi ponešto svoje pješake na krilu. Bijeli dakle za napuštanje postave lovca na a4 dobiva neku kompenzaciju.

| | |
|---|---|
| 7. La4 - b3 | d7 - d6 |
| 8. c2 - c3 | 0 - 0 |
| 9. h2 - h3 | ........ |

U ovoj varijanti španske partije, koja se danas najviše igra, vidi se lijepo, kako se tu zapravo radi o borbi za centar. Bijeli se s 8. c2 - c3 osigurava protiv izmjene lovca za konja (Sc6 - a5), a ujedno sprema izgradnju punog centra s d2-d4. Ali prije toga želi on hodom h2 - h3 isključiti mogućnost Lc8 - g4. Sam po sebi hod h2 - h3 je i ovdje mala slaboća rohadne postave, ali važnija je tu borba za centar, za koju i crni hod Lc8 - g4 ima svoje značenje, jer posredno brani polje a5, a slabi pak polje d4 u taboru bijeloga. Hod 9. h2 - h3 spada dakle posredno u borbu za centar.

| | |
|---|---|
| 9. ........ | Sc6 - a5 |
| 10. Lb3 - c2 | c7 - c5 |

Zanimljiv hod, koji valja pravo shvatiti. Ne radi se tu naime nikako o nekom pokušaju crnoga, da zadrži hod d2 - d4, nego o stvaranju pješačke postave na krilu, koja nekako ispravlja slaboću b5. Falanga b5-c5 nije doduše neka jakost, ali je manje osjetljiva od prijašnje postave. K tome crni sa c7-c5 dobiva nešto terena na daminom krilu, a ostaje mu još i mogućnost da na d2-d4 otvori c-liniju, na kojoj bi imao bolje izglede za akciju od bijeloga. Potez 10. ... c7-c5 plod je dakle iz vrlo složene ocjene pozicije.

| | |
|---|---|
| 11. d2 - d4 | Dd8 - c7 |
| 12. Sb1 - d2 | ..... |

Poziciono čuvstvo Vam tu mora reći, da bi blokirani centar nakon 12. d4-d5 mahom odstranio slaboće u crnom taboru, jer bi one postale nepristupačne bijelome.

Ovdje se nadalje lijepo vidi, da crni nije igrao c7-c5 radi nekog tlaka na d4. Naime na 12. ... c5×d4 13. c3×d4 e5×d4? 14. Sf3×d4 bijeli ostaje u centru s pješakom i konjem, a crni ima brige sa svojim d-pješakom.

| | |
|---|---|
| 12. ..... | Lc8 - d7 |

Slabije je 12. ... Sa5-c6 zbog 13. d4×c5 d6×c5 14. Sd2-f1 i bijeli konj ide na e3, da u zgodnom času iskoristi polje d5 ili f5. Bijeli tu dakle napušta prednost svoje centralne postave i pretvara je u prednost druge vrste.

| | |
|---|---|
| 13. Sd2 - f1 | ..... |

Uz postavu crnog konja na a5 rasplet u centru s planom iskorišćavanja polja d5 i f5 ne bi se isplatio, jer nakon 13. d4×c5 d6×c5 14. Sd2-f1 ostaje crnom manevar c5-c4,

te Sa5-b7-c5, koji može primijeniti nakon neke obrane polja d5.

| | |
|---|---|
| **13. .......** | **c5×d4** |

Ovo crni igra radi otvaranja c-linije. Na 13.... Ta8-c8 bijeli bi s tempom više ušao u varijantu d4×c5 i Sf1-e3 itd.

| | |
|---|---|
| **14. c3×d4** | **Ta8 - c8** |
| **15. Lc2 - b1** | |

Bijeli stoji jedva još nešto bolje. Varijanta nam na poučan način pokazuje bogatstvo španske partije u pozicionim idejama.

### Igra četiri konja

| | |
|---|---|
| **1. e2 - e4** | **e7 - e5** |
| **2. Sg1 - f3** | **Sb8 - c6** |
| **3. Sb1 - c3** | **Sg8 - f6** |

Najjači nastavak bijeloga je 4. Lf1-b5, pa se razvijaju slične ideje kao u španskoj partiji.

### Škotska partija

| | |
|---|---|
| **1. e2 - e4** | **e7 - e5** |
| **2. Sg1 - f3** | **Sb8 - c6** |
| **3. d2 - d4** | **e5×d4** |
| **4. Sf3×d4** | **........** |

Igra se i 4. Lf1-c4, t. zv. škotski gambit, iz kojega nastaju obično neke varijante pruske partije.

Ideja prave škotske partije s hodom 4. Sf3×d4 jest u **držanju figure u centru** na d4 (mjesto pješaka), ali se ta ideja ne može uspješno provesti.

| | |
|---|---|
| **4. ........** | **Lf8 - c5** |
| **5. Lc1 - e3** | **Dd8 - f6** |
| **6. c2 - c3** | **Sg8 - e7** |

Bijeli je doduše održao figuru u centru, ali mu sad fali krepki razvojni hod. Na 7. Lf1-c4 igra crni na pr. izgledno 7.... Sc6-e5! Steinitzov nastavak 7. Sd4-c2 nije logičan, jer znači povlačenje iz centra; crni odgovara na to sa 7.... d7-d6 i nakon 8. Le3×c5 d6×c5 nema više briga u centru, dok je udvojenje pjeašaka kompenzirano akcijom, koju će dobiti na d-liniji.

### Ruska partija

| | |
|---|---|
| **1. e2 - e4** | **e7 - e5** |
| **2. Sg1 - f3** | **Sg8 - f6** |

U ovom otvorenju crni ne brani pješaka e5, nego hodom 2.... Sg8-f6 vrši protunapad na bijelog pješaka u centru. Iz takovih dvostranih napada nastaje u ruskoj partiji obično izmjena centralnih pješaka, što znači, da do rješenja osnovnog pitanja centra ne dolazi.

| | |
|---|---|
| **3. Sf3×e5** | **.......** |

Objektivno najjači hod je tu 3. Sb1-c3, pa igra nakon 3.... Sb8-c6 prelazi u partiju četir-konja.

Steinitzova varijanta: 3. d2-d4 e5×d4 4. e4-e5 Sf6-e4 5. Dd1×d4 d7-d5 6. e5×d6 e. p. Se4×d6 7. Lc1-g5 važila je dugo vremena kao vrlo izgledan nastavak za bijele, ali je Löwenfisch tu našao hod 7.... Sb8-c6!, koji daje crnom ravnopravnu igru.

| | |
|---|---|
| **3. .......** | **d7 - d6** |

Slabo bi naprotiv bilo 3.... Sf6×e4? zbog 4. Dd1-e2.

| | |
|---|---|
| **4. Se5 - f3** | **Sf6×e4** |
| **5. d2 - d4** | **........** |

Nastavak 5. d2-d3 vodi nakon Se4-f6 6. d3-d4 d6-d5 do t. zv. francuske varijante izmjene.

Potez 5. Dd1-e2 isto daje samo izjednačenje.

| | |
|---|---|
| **5. ........** | **d6 - d5** |

Za ovu glavnu varijantu ruske partije kritična je značajka postava crnog konja na e4. Bijeli će točku e4 napadati (izravno, ili pak posredno napadom na d5), dok će crni misliti na to da organizira neki rohadni napad, kako bi mogao iskoristiti položaj konja na e4, prije nego ga bijeli prisili na povlačenje ili izmjenu.

| | |
|---|---|
| **6. Lf1 - d3** | **Lf8 - d6** |
| **7. 0 - 0** | **0 - 0** |
| **8. c2 - c4** | **c7 - c6** |
| **9. Sb1 - c3** | **Se4×c3** |

Na 9.... f7-f5 bilo bi 10. Dd1-b3 dobro za bijele. Izmjenom na c3 crni popušta u glavnom pitanju postave u centru, ali pozicija se ipak ne obrće u prilog bijeloga, jer postava crnog L na g4 kompenzira malu prednost, koju bijeli ima u centru.

| | |
|---|---|
| **10. b2×c3** | **Lc8 - g4** |
| **11. h2 - h3** | **Lg4 - h5** |
| **12. c4×d5** | **c6×d5** |

Partija je izjednačena. Capablanca je tu jednom pokušao 13. Dd1-b3, ali nije postigao više od jednake igre.

### Philidorova obrana

| | |
|---|---|
| **1. e2 - e4** | **e7 - e5** |
| **2. Sg1 - f3** | **d7 - d6** |

Obrana pješaka e5 pomoću d7-d6 ostavlja crnome preuzak operacioni teren, a napose tu zapinje pun razvoj lovca f8.

| | |
|---|---|
| **3. d2 - d4** | **Sb8 - d7** |

Potez Hanhama, koji je jedini podesan da održi postavu crnog pješaka na e5. Nakon 2.... d7-d6 bilo bi naime nelogično vući sad 3.... e5×d4, što bi poslije 4. Sf3×d4 u ostalom vodilo do jedne za bijele povoljne varijante škotske partije. Obrana pak točke e5 pomoću 3.... Sb8-c6 ovdje nije dobra zbog 4. d4×e5 d6×e5 5. Dd1×d8+ i crni K ostaje na izloženom mjestu bez mogućnosti rohade. Spomenuti valja i hod 3.... Lc8-

g4, koji nakon 4. d4×e5 Lg4×f3 5. Dd1×f3 d6×e5 6. Lf1-c4 Dd8-f6 7. Df3-b3 prepušta bijelome lovački par i razvojnu nadmoć.

Philidor sam igrao je na ovom mjestu **3. ... f7 - f5**, ali su kasnije analize pokazale, da crna pozicija nije dovoljno jaka za takav bočni udar na centar. Nakon 4. d4×e5 f5×e4 slijedi sad naime 5. Sf3-g5 d6-d5 6. e5-e6! Lf8-c5 7. Sb1-c3! i bijeli ima nadmoćnu partiju, budući da se 7. ... Dd8-f6 razbija na 8. Sg5×e4 d5×e4 9. Dd1-h5+ s narednim Dh5×c5.

| | |
|---|---|
| **4. Lf1 - c4** | **c7 - c6** |
| **5. 0 - 0** | **Lf8 - e7** |

Postava crnih pješaka c6-d6 e5, te konja na d7 naziva se Hanhamovim sistemom, a daje neku otpornost protiv napadaja, ali prednost bijeloga, koji na pr. može svoj centar sa c2-c3 poduprti i održati, očita je i zato crni danas ovo otvorenje više ne igraju.

### Nordijski gambit

| | |
|---|---|
| **1. e2 - e4** | **e7 - e5** |
| **2. d2 - d4** | **e5×d4** |
| **3. c2 - c3** | **.......** |

Igra se i 3. Dd1×d4, nakon čega crni sa Sb6-c6 dobiva tempo protiv bijele dame. Hodom 3. c2 - c3 bijeli žrtvuje pješaka, da bi postigao bilo pun centar, bilo brz razvoj figura.

| | |
|---|---|
| **3. .......** | **d4×c3** |
| **4. Lf1 - c4** | **.......** |

Bijeli želi da crni »jede dalje«, naime na b2, pa da onda dodje do aktivne postave lovca na b2.

| | |
|---|---|
| **4. ......** | **c3×b2** |
| **5. Lc1×b2** | **d7 - d5!** |

Ovim hodom počinje poučna obrambena kombinacija crnoga, u kojoj on vraća dobivene pješake, da bi igru odveo u konačnicu, ili je inače uprostio.

| | |
|---|---|
| **6. Lc4×d5** | **Sg8 - f6** |
| **7. Ld5×f7+** | **Kg8×f7** |
| **8. Dd1×d8** | **Lf8 - b4+** |
| **9. Dd8 - d2** | **Lb4×d2+** |
| **10. Sb1×d2** | **c7 - c5** |

U ovoj poziciji stoji crni za malenkost bolje od bijeloga, koji pješake u centru ne će moći tako dobro iskoristiti, kao što će crni moći svoje na daminu krilu.

### Kraljev gambit

| | |
|---|---|
| **1. e2 - e4** | **e7 - e5** |
| **2. f2 - f4** | **.......** |

Kraljev gambit, koji je karakteriziran gornjim potezima, predstavlja otvorenje, koje počinje s pozicionom idejom gradjenja polucentra pojačanog s boka, ali nastavci se mahom očituju kao kombinaciona igra. Dok kod daminog gambita bočni udar c2 - c4 doista postizava pozicioni cilj, kod kraljevog gambita je inače. Tu je oslabljenje okoline bijelog kralja važnija značajka od dogodjaja u centru i zato bijeli ne može uspijevati na pozicioni način, nego on u pravilu forsira napad na točku f7, da prestigne tako crnoga u agresiji.

| | |
|---|---|
| **2. .......** | **e5×f4** |

Mnogo se igra i t. zv. Falkbeerov protugambit: 2. ... d7 - d5 3. e4×d5 e5 - e4, u kojem crni žrtvuje pješaka, a polučuje preduslove za brz razvoj. Bijeli obično ne nastoji tu održati višak pješaka, jer se mora najprije riješiti tlaka, koji na njegovu poziciju vrši crni pješak e4. Iskustvo pokazuje, da su šanse u Falkbeerovu gambitu pojednake.

| | |
|---|---|
| **3. Sg1 - f3** | **.......** |

Parira pretnju šahovanja crne dame sa h4. Kad ne bi postojala ta mogućnost neugodnog šaha dame, crni ne bi smio hodom e5×f4 gambit prihvaćati, jer bi bijeli mogao bez brige provesti svoj program: s 3. d2 - d4 bi zauzeo pun centar i spremio uzimanje crnog Pf4 lovcem. Obrana pak tog pješaka pomoću g7 - g5 razbijala bi se na h2 - h4. U kratko: bijeli bi uz pun centar polučio i otvorenje važne f-linije, dakle više nego u bilo kojem drugom otvorenju. Sve je to ometeno zbog Dd8 - h4+: jedan momenat tu obrće program igre iz temelja!

| | |
|---|---|
| **3. .......** | **h7 - h6** |

Hod, koji bijelom ostavlja najmanji izbor i vodi igru u t. zv. Philidorov gambit. Napose obilazi taj hod riskantne gambite Allgaiera, Muzia i Kieseritzkog.

| | |
|---|---|
| **4. d2 - d4** | **.......** |

Na 4. h2 - h4 crni ne igra u opće više g7 - g5, nego 4. ... Sg8 - f6 5. e4 - e5 Sf6 - h5, brani f4 i viri na slabo polje g3.

| | |
|---|---|
| **4. .......** | **g7 - g5** |
| **5. h2 - h4** | **Lf8 - g7** |
| **6. Lf1 - c4** | **d7 - d6** |

Prije Philidora igrali su crni mahom već zarana g5-g4 i oslabili tako lanac f4-g5-h6, pa su bijeli dolazili do agresije, ili uspijevali vratiti pješaka. Samo u slučaju, ako bijeli napadne čelo lanca s g2-g3, onda crni igra g5 - g4 i kad bijeli konj odmakne f4 - f3; lanac se tu dakle pomiče pravilno kao dobro vodjena kolona. Održanje crnog lanca, koji u sebi nosi višak pješaka, važno je ne samo zbog materijala, nego i radi obrane; Philidorova postava oduzima bijelom konju polja e5 i g5

za agresiju, pa crni dolazi do mirne izgradnje pozicije.

7. c2 - c3 Sb8 - c6
8. h4×g5 .......

Na 8. Dd1 - b3 Dd8 - e7 9. 0 - 0 crni igra Sg8 - f6! i dolazi nakon 10. h4×g5 h6×g5 11. Sf3×g5 Sf6×e4 12. Tf1-e1 Th8 - h1+ 13. Kg1×h1 Se4 - f2+ sa svojim napadom prije bijeloga do riječi.

8. ....... h6×g5
9. Th1×h8 Lg7×h8
10. Dd1 - e2 Dd8 - e7
11. Sb1 - a3 Lc8 - g4

Crni je tu u jasnoj prednosti.

**Bečka partija**

1. e2 - e4 e7 - e5
2. Sb1 - c3 .......

U ovoj partiji bijeli se najprije osigurava na važnim poljima e4 i d5, da bi zatim izveo bočni udar s f2 - f4 kao u kraljevom gambitu. Bečka je partija u prosjeku solidnija od kraljevog gambita.

2. ....... Sg8 - f6

Ako crni igra 2.... Sb8 - c6, onda bijeli ne treba odmah s 3. f2 - f4 ulaziti u varijante srodne kraljevom gambitu, nego se najbolje najprije razvija s Lf1 - c4 i d2 - d3, a potez f2 - f4 provodi kasnije.

3. f2 - f4 d7 - d5
4. f4×e5 Sf6×e4
5. Sg1 - f3 Lf8 - e7!
6. d2 - d4 Le7 - b4

Nakon hoda 6. d2 - d4 ovaj je manevar na mjestu, ne mareć što je crni lovac već vukao.

7. Dd1 - d3 c7 - c5
8. d4×c5 Se4×c5
9. Dd3 - e3 Sb8 - c6
10. Lf1 - b5 Sc5 - e6!

Crni stoji nešto bolje.

## Poluotvorena igra

### Francuska partija

1. e2 - e4 e7 - e6

Jedna od najsolidnijih obrana za crnoga, koji tu sprema poduprti polucentar, t. j. postavu d5 - e6.

2. d2 - d4 d7 - d5
3. Sb1 - c3 .......

Za francusku partiju je značajna okolnost, da crni sa svojom postavom u centru ujedno napada točku e4. Bijeli tu ima četiri nastavka:

**prelaz u blokadu** hodom 3. e4 - e5, koji smo već razmotrili u odlomku o lancima;

**moderni hod** 3. Sb1 - d2, na koji crni najbolje teži k izjednačenju putem 3. ... c7 - c5;

**hod 3. e4×d5,** koji nakon 3. ... e6×d5 vodi do t. zv. varijante izmjene, koja naginje remisu i konačno gornji

**hod konjem na c3,** koji na najnaravniji način **brani** centralnu točku e4.

3. ....... Lf8 - b4

Najoštriji hod, jer posredno napada e4. Klasični nastavak je **3.... Sg8 - f6,** koji bi crnom dao dobru igru, ako bi bijeli tu vukao 4. e4 - e5. Crni bi odgovorio 4.... Sf6 - d7 i došao do postave c7 - c5 i Sb6 - c6, pa bi tako iskoristio svoje konje maksimalno za tlak na polja d4 i e5. Ali bijeli danas ne ulaze u tu varijantu, nego na 3.... Sg8 - f6 nastavljaju posrednu borbu za e4 pomoću vezivanja sa **4. Lc1 - g5.** Analiza je pokazala, da su nastavci nakon 4.... Lf8 - b4 5. e4 - e5 h7 - h6 6. Lg5 - d2! odviše riskantni po crne, dok na 4.... Lf8 - e7 5. e4 - e5 Sf6 - d7 bijeli ima zanimljiv gambitni hod 6. h2 - h4, kojim u svakom slučaju može postići neku prednost.

Konačno valja spomenuti, da je početkom stoljeća bio u modi hod 3.... d5×e4, ali ideja kod toga, — naime naknadna borba za polje e4 putem krilnog razvoja lovca na b7, — pokazala se je u praksi kao premlaka.

4. e4 - e5 .......

Igra se i 4. Sg1 - e2 d5×e4 5. a2 - a3 Lb4×c3+ 6. Se2×c3 f7 - f5, ali je dvojbeno, da li tu sad Aljebinova ideja 7. f2 - f3 e4×f3 8. Dd1×f3 ima pravo na uspjeh, jer crni igra 8.... Dd8 - d4+ 9. g2 - g3 Dh4×d4 i može valjda urediti dovoljnu obranu. Na turniru na Bledu 1932 Nimcovič je protiv Aljehina uzeo odmah u 8. hodu damom na d4, pa je bijeli imao moćan odgovor 9. Df3 - g3! Prethodni šah na h4 iznudjuje **brtvenje** polja g3 po bijelom pješaku i oduzima ga tako bijeloj dami.

4. ....... c7 - c5
5. a2 - a3 .......

Može se igrati i 5. Sc1 - d2.

5. ....... c5×d4

Drugi nastavak 5.... Lb4×c3+ 6. b2×c3 krije u sebi neke opasnosti, koje vrijedi razmotriti: uz blokirani centar i učvršćenu točku d4 ostaje u bijelom taboru samo udvojen c-pješak kao slaboća, pa crni nema veliki izbor za akciju. Bijeli pak ima tu značajnu pozicionu kompenzaciju u slabosti crnoga na diagonali a3 - f8. On će zato provesti pod svaku cijenu a3 - a4 i na a3 postirati lovca. Dobro će mu u nekim varijantama doći i hod Dd1 - g4 u svrhu kvarenja crne rohade, odnosno daljnjeg slabljenja polja crne boje hodom g7 - g6. Ova kompenzacija, koju bijeli ima pada na vagu teže od bijele slaboće c2 - c3, koju ne će biti preteško obraniti.

6. a3×b4 d4×c3

I u ovoj poziciji doći će bijeli

do jakog djelovanja lovca na crnim poljima, ali je zato tu crni u centru nešto jači, a c-linija mu je otvorena za akciju. Na 7. b2×c3 igrat će on Dd8 - c7, a na 7. Dd1 - g4 pak c3×b2 8. Lc1×b2 g7 - g6 s pojednakim izgledima na uspjeh.

**Caro-Kann**

| | |
|---|---|
| **1. e2 - e4** | **c7 - c6** |
| **2. d2 - d4** | **d7 - d5** |

U ovom otvorenju, koje se u novije vrijeme sve više igra, crni podupire svog d-pješaka u centru s boka, a ne pomoću e7-e6, kao u francuskoj partiji.

Glavna dobra strana postave d5 - c6 je u tom, da ona služi za napad na polje e4 kao i francuska, ali ne zatvara lovcu c8 put. Nadalje valja opaziti, da bijeli tu s e4-e5 ne može provoditi blokadu kao francuskoj partiji.

**3. Sb1 - c3** ......

Ostali su nastavci na ovom mjestu:

a) **3. e4 - e5** Lc8 - f5 i sad je na 4. g2 - g4 najsolidnije Lf5 - d7,

b) **3. e4×d5** c6×d5 4. c2-c4 Sg8 - f6 5. Sb1 - c3, Sb8 - c6 6. Lc1 - g5 d5×c4 7. d4 - d5 Sc6 - a5! i crni polučuje pojednaku poziciju.

Mjesto 4. c2 - c4 igra se i 4. Lf1 - d3 Sb8 - c6 5. c2 - c3 Sg8 - f6 6. Lc1 - f4 Lc8 - g4 s ravnotežom; u ovoj varijanti izmjene u Caro - Kannu igra ostaje dovoljno diferencirana, a ne nastaju tupe remis-pozicije kao u franc. varijanti izmjene.

c) **3. f2 - f3** e7 - e6 4. Sb1 - c3 c6 - c5. Crni ovdje dolazi do ugodne igre; slaboće, koje je stvorio hod f2 - f3 doći će kasnije do izražaja.

| | |
|---|---|
| **3. . . . . .** | **d5×e4** |
| **4. Sc3×e4** | **Lc8 - f5** |

Dobro je i 4. . . . Sg8 - f6.

| | |
|---|---|
| **5. Se4 - g3** | **Lf5 - g6** |
| **6. Sg1 - f3** | **Sb8 - d7** |
| **7. Lf1 - d3** | **e7 - e6** |

Izgledi su u ovoj varijanti približno jednaki; crni ne će imati razvojnih neprilika, a za razbistrenje u centru služit će mu u zgodnom času hod c6 - c5. Potonji hod nastojat će bijeli naravno posredno zadržavati, ili će pak riskirati blokadni nastup sa c2 - c4 -c5, koji naravno predstavlja mač s dvije oštrice. Opaziti valja, da u Caro-Kannu crni dolazi do bočnog udara na centar sa c6 - c5 teže, ili kasnije, nego u francuskoj partiji, gdje crni c-pješak obično direktno sa c7 napreduje na c5. To je ujedno i glavna slaba strana Caro-Kanna.

Mjesto 2. d2 - d4 igraju bijeli u ovom otvorenju i 2. **Sg1 - f3**, a spomena je vrijedna i varijanta **2. c2 - c4** d7 - d5 3. e4×d5 c6×d5 4. c4×d5 Dd8×d5 5. Sb1 - c3 Dd5 - d8, u kojoj crni gubi tempo s damom, ali nalazi kompenzaciju u faktu, da je bijeli d-pješak izoliran, iako on još nije i slab.

**Sicilijanska partija**

| | |
|---|---|
| **1. e2 - e4** | **c7 - c5** |

Ova je partija najizrazitiji primjer **za zahvat u centru s boka** još prije nego što je očekivani hod bijeloga d2 - d4 uslijedio.

**2. Sg1 - f3** ......

Bijeli sprema d2 - d4 i želi na c5×d4 namjestiti u centru na d4 konja, slično kao u škotskoj partiji.

Postoji i t. zv. zatvorena varijanta sicilijanske partije u kojoj bijeli ne nastupa s d2 - d4, nego nakon 2. Sb1 - c3 Sb8 - c6 3. g2 - g3 g7 - g6 razvija lovca na krilu sa 4. Lf1 - g2. Ovaj način daje samo ravnopravnu igru, ali izbjegava zapletene varijante partije.

| | |
|---|---|
| **2. . . . .** | **Sb8 - c6** |
| **3. d2 - d4** | **c5×d4** |
| **4. Sf3 - d4** | **Sg8 - f6** |
| **5. Sb1 - c3** | **d7 - d6** |

U sicilijanskoj partiji mora mora crni s velikim oprezom baratati u centru, da bi u pravi čas došao do prikladne centralne formacije.

Rana inicijativa u centru obično tu nije moguća, ali je potrebno oduzimati bijelome prilike za neki nasrt u centru. Tako je na pr. hod 5. . . . d7 - d6 upravljen protiv nasrta e4 -e5, koji bi nakon Sd4×c6 bio moguć.

| | |
|---|---|
| **6. Lf1 - e2** | **e7 - e6** |

Scheveninška varijanta, u kojoj crni gradi tako zvani subcentar (d6 - e6), a onda polako razvija figure. Za igrače sklone pričeknoj igri ova je varijanta kao stvorena.

Drugi nastavak je 6. . . . g7 - g6 s narednim krilnim razvojem lovca na g7, t. zv. »zmajeva varijanta«, koja se mnogo igra. Da se otešča krilni razvoj lovca pokušano je u 6. hodu za bijele 6. Lc1 - g5 (mjesto Lf1 - e2) s namjerom na 6.. . . g7 - g6 igrati 7. Lg5×f6 i tako izolirati crnog d-pješaka. Ali crni ima drugih putova, naime 6. . . . e7 - e6 s prelazom u Scheveninšku varijantu, u kojoj bijeli lovac na g5 nije korištan.

| | |
|---|---|
| **7. 0-0** | **a7 - a6** |

Ovaj je hod potreban u svrhu postave crne dame na c7 i igra se u sličnim nastavcima sicilijanske vrlo često.

| | |
|---|---|
| **8. Kg1 - h1** | **Dd8 - c7** |
| **9. f2 - f4** | **Lf8 - e7** |
| **10. Le2 - f3** | **. . . . . .** |

Obostrane postave tipične

su za ovu varijantu, u kojoj borba za centar traje dalje.

**10. ....** **Lc8 - d7**

I ovaj hod ima svoje značenje za centar. Crni naime misli na Sc6×d4, te Ld7 - c6. Bijeli se ugiba ovom manevru povlačenjem konja, koje je isto tipična strategija u ovoj varijanti.

**11. Sd4 - b3** .......

Obrana crne pozicije stoji još pred teškim zadacima. Tako mora na pr. crni u slučaju rohade računati s »bajonetnim jurišem« bijeloga pomoću g2 -g4, a u nekim pak nastavcima (na pr. na 11.... b7 - b5) ima bijeli na raspolaganju gambitni hod e4 - e5, koji se u sicilijanki nerijetko vidi. Na 11....Sc6 - a5 (koji je hod inače dobar poziciono) stoji ovdje nakon 12. Sb3×a5 Dc7×a5 opet 13. e4 - e5, jer na b7 visi crni pješak. Na ostale hodove crnoga bijeli pak igra 12. a2 - a4, a onda sprema akciju protiv slaboće polja b6 putem eventualne postave lovca i dame na diagonali g1 - a7. Najbolje služi tu možda crnome hod 11.... Ta8 - c8 (ili d8), te na 12. a2- a4 Sc6 -b4, spremajuć d6- d5 uz istodobni tlak na c-liniji.

### Aljehinova obrana

**1. e2 - e4** **Sg8 - f6**

Hod crnoga izgleda kao napad, a u stvari je ipak i obrana. Crni izaziva odredjenu postavu bijelih pješaka u centru, da je onda posredno fiksira, a kasnije i napadne

**2. e4 - e5** .....

Na 2 Sb1 - c3 d7- d5 3. e4 -e5 Sf6 - d7 4. d2 - d4 crni može sa 4.... e7 - e6 ući u poznatu i povoljnu varijantu francuske partije, a može dobro igrati i 4.... c7 - c5!

**2. ....** **Sf6 - d5**

**3. c2 - c4** .....

Ovo je glavna ili idejna varijanta otvorenja, ali se igra i 3 d2 - d4.

**3. ....** **Sd5 - b6**

**4. d2 - d4** ......

Bijeli sad ima centar, ali taj nije formiran po nekoj osnovi, nego je nastao iz progona crnog konja. Uslijed toga je bijeli e-pješak došao na e5, gdje je izloženiji, nego na e4, a i c-pješak bi bolje stajao na c3, nego na c4. Crni, koji se u centru još nije angažirao, bira sad one pješačke hodove, koji podvlače slabe strane bijele formacije.

**4. .....** **d7 - d6**

**5. f2 - f4** **d6×e5**

**6. f4×e5** **Sb8 - c6**

Bijeli je centar posredno fiksiran, t. j. on na napad ne može pravo reagirati napredovanjem. Tako na pr. na 7. c4 - c5 Sb6 - d5 ostaje bijelome zaostali pješak na d4, a akcija gubi oštrinu.

**7. Lc1 - e3** .....

Na 7. Sg1 - f3 je Lc8 - g4 neugodno.

**7. ....** **Lc8 - f5**

**8. Sb1 - c3** **e7 - e6**

**9. Lf1 - e2** **Dd8 - d7**

**10. Sg1 - f3** **0 - 0 - 0**

Duga rohada služi tu pojačanju pritiska na d-liniji.

**11. 0 - 0** **f7 - f6!**

Centralna formacija bijeloga mora se u ovom otvorenju držati najprije pod pritiskom, a onda razvaliti, jer bi inače osilila.

**12. e5×f6** **g7×f6**

Crni ima poziciju, koja mu daje ravnopravne izglede. Zaplet s 13. d4 - d5 vodi do igre, koja je za crnog povoljna.

### Skandinavska partija

**1. e2 - e4** **d7 - d5**

**2. e4×d5** **Dd8×d5**

Ova se partija crnima ne preporuča, jer bijeli tempom protiv crne dame dolazi do brzog razvoja.

**3. Sb1 - c3** **Dd5 - a5**

Bijeli može tu nastaviti sa 4. d2 - d4 e7 - e5 5. Sg1 - f3, ili u gambitnom stilu sa 4. b2 - b4 Da5×b4. 5. Ta1 - b1, pa polučuje u svakom slučaju prednost.

## Zatvorena igra

### Damin gambit

**1. d2 - d4** **d7 - d5**

**2. c2 - c4** .....

Pravo uzevši ovo otvorenje i nije gambit, jer do žrtve bijelog pješaka ne dolazi osim u izuzetnim slučajevima.

Mjesto 2. c2- c4 može bijeli igrati i 2. Sg1 - f3, pa kasnije tek c2 - c4.

2. ..... e7 - e6

Glavnu varijantu primljenog daminog gambita (2.... d5×c4) prikazali smo u odlomku o pješačkim lancima.

Glede slavenske obrane hodom 2. ... c7 - c6 vidi posebni izvod.

Za crne postoji u 2. hodu još i mogućnost gambitnog protuudarca u centru s 2. ... e7 - e5, koji nosi ime Albinova gambita. Ideja mu je nakon 3. d4×e5 vršiti s 3. ... d5 - d4 tlak na bijelu poziciju, kojemu bijeli izmiče najbolje tako, da nakon 4. Sg1 - f3 Sb8 - c6 s 5. g2 - g3 sprema razvoj lovca na g2 i rohadu.

**3. Sb1 - c3** **Sg8 - f6**

Slabije je 3. ... c7 - c5, o čem je bilo prilike uvjeriti se kod partije Rubinstein-Salwe.

**4. Lc1 - g5** **Sb8 - d7**

**5. e2 - e3** **Lf8 - e7**

Postava crnih figura u uskoj je vezi s problemom centra u

ovoj t. zv. ortodoksnoj varijanti daminog gambita. Crni konj na f6 djeluje na dva važna polja (e4 i d5, a da to djelovanje ne bude poništeno vezivanjem po Lg5, potrebno je crnog lovca postaviti na e7. Drugi crni konj namješta se pak na d7, da bi djelovao na druga dva važna polja (c5 i e5). Postava toga konja na c6 bila bi poziciono promašena napose još i zato, jer bi crnom c-pješaku zapremala put, bilo na c6 (u svrhu učvršćenja točke d5), bilo na c5 (u svrhu udara na bijeli centar).

**6. Sg1 - f3** **0 - 0**
**7. Ta1 - c1** .....

Glavna briga bijeloga u ovom otvorenju je sprečavanje ili oteščavanje hoda c8 - c5, kojim bi crni došao do ravnopravne pješačke postave u centru. Potez 7. ... Ta1-c1 posredno oteščava c7 - c5, dajući bijelom topu u nekim odlučujućim varijantama mogućnost akcije na c-liniji.

**7. ....** **c7 - c6**

Ovaj hod (pored kojega dolazi u obzir još 7. ... a7 - a6) ne znači, da se je crni definitivno odlučio, da ne provodi c7 - c5, nego se tu radi o sigurnosnom **prepokrivanju** točke d5 (t. j. o jačoj obrani te točke, nego što se momentano čini potrebnim), da bi crni dobio neke nove mogućnost manevriranja.

**8. Dd1 - c2** ......

Bijeli tu igraju i odmah 8. Lf1 - d3. Hod damom na c2 vuče se u očekivanju crnog odgovora 8. ... d5×c4, da bi lovac bez postaje na d3 izravno tukao na c4.

**8. .....** **d5×c4**

Često se tu igrači upuštaju u »borbu za tempo«, naime bijeli čeka s razvojem Lf1, a crni s d5×c4. Obično nakon pričeknih hodova 8. ... a7 - a6 9. a2 - a3 Tf8 -e8 10. h2 - h3 nastaju varijante, u kojima se pokazuje, da je veću korist od čekanja izvukao bijeli.

Spomenuti valja, da na 8. ... a7 - a6 (i u opće u sličnim situacijama ovog otvorenja) nije dobro 9. c4 - c5?, jer crni odmah, ili nakon kraće pripreme, razbija bijeli centar s e6 - e5.

Pored nastavka 8. ... d5×c4 ima crni i drugi odteretni sistem, naime 8. ... Sf6 - e4 9. Sc3×e4 d5×e4 10. Lg5×e7 Dd8×e7, te na 11. Dc2×e4 De7 - b4+ s narednim Db4×b2.

**9. Lf1×c4** **Sf6 - d5**

Crni je uzeo na c4 (ili kako se kaže »napustio centar«), da dobije polje d5 za konja i iznudi izmjenu lovca, koja mu služi kao **odterećenje,** ili točnije relativno proširenje operacionog terena.

**10. Lg5×e7** .....

Da bi izmjene sveli na minimum igraju tu bijeli često i 10. Sc3-e4, pa na Dd8-a5+ 11. Ke1 - e2, ali ne postizavaju veće prednosti od one u nastavku, koji izvodim.

**10. ....** **Dd8×e7**
**11. 0 - 0** **Sd5×c3**
**12. Dc2×c3** **Tf8 - e8**

Na 12. ... c6 - c5 13. Tf1 - d1 bijeli bi odviše osilio na linijama c i d Hod crnog topa nastoji oko oslobadjajućeg udara e6 - e5, ali taj može bijeli pomoću 13. Tf1 - d1 posredno spriječiti. Pitanje centra je dakle još uvijek u diskusiji i crni će imati još dosta posla, dok se ne riješi pritiska.

### Cambridge Springs obrana

**1. d2 - d4** **d7 - d5**
**2. c2 - c4** **e7 - e6**
**3. Sb1 - c3** **Sg8 - f6**
**4. Lc1 - g5** **Sb8 - d7**
**5. e2 - e3** **c7 - c6**

Ovdje crni igra zarana c7 - c6 (mjesto Lf8 - e7), jer sprema ispad dame na a5.

**6. Sg1 - f3** **Dd8 - a5**
**7. Sf3 - d2!** .......

Crni hoće pomoću postave Da5 i Lb4 vršiti tlak na dijagonali a5 - e1, protiv čega je povlačenje konja na d2 najbolji odgovor, jer udešava ne samo obranu na toj diagonali, nego i onu protiv hoda Sf6 - e4.

Igra se i 7. c4× d5, ali je na to vrlo ugodna za crne **jugoslavenska varijanta:** 7. ... Sf6×d5 8. Dd1 - b3 e6 - e5! 9. Sf3×e5 Sd7×e5 10. d4×e5 Lc8 - e6, u kojoj crni za pješaka dobiva jaku agresiju.

**7. ......** **Lf8 - b4**
**8. Dd1 - c2** **0 - 0**
**9. Lg5×f6** ....

Na 9. Lf1 - d3? dobiva crni s d5×c4 figuru. Zato bijeli prije Lf1 - d3 mijenja na f6, a onda vuče 10. Lf1 - d3, zadržavajuć prednost u centru, dok crni ima lovački par.

### Slavenska obrana

**1. d2 - d4** **d7 - d5**
**2. c2 - c4** **c7 - c6**

Prema normalnoj obrani daminog gambita s 2. ... e7 - e6, slavenska se obrana odnosi nekako slično kao Caro - Kann prema francuskoj partiji. Slavenska obrana zadaje bijelome više posla od normalne, jer ne samo da tu crni lovac c8 ima priliku za razvoj, nego u mnogim varijantama crni može gambit naknadno prihvatiti i pješaka na c4 pomoću b7 - b5 braniti.

**3. Sg1 - f3** **Sg8 - f6**
**4. Sb1 - c3** ......

Igra se i 4. e2 - e3 e7 - e6 5. Sb1 - c3 Sb8 - d7 i sad na 6.

Lf1 - d3 može slijediti t. zv. **meranska varijanta:** 6. ... d5×c4 7. Ld3×c4 b7 - b5 8. Lc4-d3 a7 - a6, u kojoj bijeli najbolje igra 9. 0 - 0, te na 9. ... c6 - c5 10. a2 - a4

**4. .......** **d5×c4**
**5. a2 - a4** **.......**

Igra se i 5. e2 - e3 b7 - b5 6. a2 - a4 b5 - b4 7. Sc3 - a2 e7-e6. Bijeli tu vraća pješaka (c4), i zadržava prednost u centru, ali crni dolazi do c6 - c5, dok s b-pješakom, kojeg po potrebi podupire s a7 - a5, vrši neki pritisak na damino krilo bijeloga.

**5. ......** **Lc8 - f5**
**6. Sf3 - e5** **Sb8 - d7**
**7. Se5×c4** **Dd8 - c7**
**8. g2 - g3** **e7 - e5!**
**9. d4×e5** **Sd7×e5**
**10. Lc1 - f4** **Sf6 - d7**
**11. Lf1 - g2** **Lf5 - e6**

Crni u ovoj varijanti polučuje jednaku igru.

## Partija daminih pješaka

**1. d2 - d4** **d7 - d5**
**2. Sg1 - f3** **.......**

Vrlo često bijeli u 2. hodu ne vuku 2. c2 - c4, nego gornji hod konjem, a c2 - c4 slijedi tad u 3. hodu, ili još kasnije. U takovom slučaju partija prelazi naknadno u damin gambit. Ali ako bijeli u opće ne izvodi tu c2 - c4 u otvorenju, nego bira drugu postavu, onda se ne radi o daminom gambitu, nego o partiji daminih pješaka, u kojoj je 2. Sg1 - f3 svakako najobičnije.

**2. .....** **Sg8 - f6**

Na ovom mjestu može crni igrati i 2. ... c7 - c5, što znači da tu crni igra damin gambit, pri čem ima naravno tempo manje, pa bijeli na pr. nakon 3. Lc1 - f4 Sb8 - c6 4. e2 - e3 Sg8 - f6 5. c2 - c3 ima poznatu obrambenu formaciju, (koju u daminom gambitu inače ima crni), ali uz to i riješen glavni problem, naime razvoj daminog lovca.

**3. e2 - e3** **......**

Igra se još 3. g2 - g3 (t. zv. katalonska varijanta), kao i 3. Lc1 - f4.

**3. ......** **e7 - e6**
**4. Lf1 - d3** **c7 - c5**
**5. c2 - c3** **Sb8 - d7**
**6. Sb1 - d2** **......**

Postavom bijelih pješaka, te lovca i konja na d3, odnosno d2, karakteriziran je t. zv. **Colleov sistem,** u kojem si bijeli osigurava provedbu hoda e3 - e4 u centru.

**6. ......** **Lf8 - e7**
**7. Dd1 - e2** **0 - 0**
**8. 0 - 0** **b7 - b6**
**9. e3 - e4** **d5×e4**
**10. Sd2×e4** **Lc8 - b7**

Uz točnu igru crnoga doći će u ovom mlakom sistemu do brzog izjednačenja, jer bijeli neće moći održati postavu figure u centru; čim bude potrebno crni će otvoriti niz izmjena na e4.

## Stonewall

**1. d2 - d4** **d7 - d5**
**2. e2 - e3** **Sg8 - f6**
**3. Lf1 - d3** **c7 - c5**
**4. c2 - c3** **Sb8 - c6**
**5. Sb1 - d2** **......**

U ovom otvorenju, koje tvori ogranak partije daminih pješaka, bijeli hoće da provede f2 - f4 i zato čeka s razvojem konja g1. Hod 5. Sb1 - d2 potreban je pak radi nadzora nad poljem e4. Igra li bijeli odmah 5. f2 - f4, onda crni odgovara 5. ... Lc8 - g4 6. Sg1 - f3 Sf6-e4 s ugodnom pozicijom.

**5 ......** **e7 - e6**

Ovaj hod ne će biti najbolji, jer zatvara lovca U obzir dolazi 5. ... Lc8 - g4.

**6. f2 - f4** **......**

Postavom pješaka d4 - e3 - f4 (odnosno, ako crni igra stonewall, d5 - e6 - f5) karakterizirano je ovo otvorenje, koje se engleski zove stonewall (čitaj ston-uol), što će reći »kameni zid«. Nastoji se očito trajno spriječiti oslobodjenje crne pozicije pomoću e6 - e5, ali valja odmah primjetiti, da to nastojanje često ne uspijeva, jer crni još ima mogućnost, da spremi postavu f6 i e5. Ako on dodje nekažnjeno do takvog udara s e6 - e5, onda se formacija stonewalla ukazuje u pravilu kao neka slaboća, a ne jakost bijele pozicije i to u glavnom zato, jer sve lake figure (dakle i Lc8) dolaze do prilike za akciju, dok na strani bijeloga Lc1 ostaje neaktivan.

Pitanje akcije lovaca u opće je značajno za stonewall. Bijela pješačka formacija ide očito na štetu razvojnosti lovca c1, a korisna je za lovca d3. Kod crnoga je obratno: tu je lovac, koji se kreće na bijelim poljima slab, a onaj na crnim poljima jak, kako ste to već naučili u odlomku o jakom položaju figure. Sad Vam je jasno i to, zašto sam u 5. hodu na f2 - f4 preporučio Lc8 - g4. U stonewallu crni mora općenito nastojati da izmijeni lovca-bijelopoljca za protivnikova lovca ili konja, da bi se pravodobno riješio figure, koja je inače osudjena da postane slabom.

**6. ......** **Lf8 - d6**
**7. g2 - g3** **......**

Ovo je poučan momenat za stonewall i slične pozicije: crni je prijetio 7. ... c5×d4, na što bi bijeli morao odgovoriti 8. c3×d4, pa bi mu ostala postava sa zaostalim pješakom e3. Obranom točke f4 pomoću 7. g2 - g3 bijeli je u stanju na c5×d4 odgovoriti 8. e3×d4, pa

mu ostaje ljepša pozicija, podesna za vršenje tlaka na otvorenoj e-liniji. U stonewallu dakle valja na c5×d4 imati načelno odgovor e3×d4 na raspolaganju.

| | |
|---|---|
| 7. ...... | b7 - b6 |
| 8. Sg1 - f3 | Lc8 - b7 |
| 9. 0 - 0 | Sc6 - e7 |

Na 9. ... 0 - 0 bijeli bi hodom 10. e3 - e4 došao u malu prednost, jer nakon 10. ... d5×e4 11. Sd2×e4 Sf6×e4 12. Ld3×e4 već prijeti poznata žrtva 13. Ld3×h7+, pa bijeli dobiva važan tempo.

Mjesto 9. ... Sc6 - e7 bilo bi slabije 9. ... Sf6 - g4 s idejom gradjenja kontra - stonewalla, naime na 10. Tf1 - e1! **f7 - f5**, jer bijeli sad igra 11. Sf3 - g5 Dd8 - d7 12. e3 - e4!, te na 12. ... d5×e4 13. Ld3×e4 s jakim napadom. Upamtite ovaj stonewallski žrtveni hod e3 - e4, jer za nj nerijetko ima prilike. I crnom stoji naravno u odgovarajućim povoljnim pozicijama često na raspolaganju analogna žrtva s e6 - e5 protiv bijelog stonewalla.

| | |
|---|---|
| 10. Sf3 - e5 | ...... |

Ne bi bilo uputno 10. Ld3 - b5+, jer bi crni s Lb7 - c6 rado pristao na izmjenu lovaca. Slabo je i 10. Dd1 - c2 zbog 10. ... c5 - c4 (potez ove vrste dobar je tu samo zbog taktičke prilike za napad na e3, tako da bijeli ne dolazi do udara e3-e4 ili b2 - b3) 11. Ld3 - e2 Se7 - f5 12. Sd2 - b1 Sf6 - g4 itd.

| | |
|---|---|
| 10. ...... | 0 - 0 |
| 11. Dd1 - f3 | ....... |

Oduzima crnom priliku za Sf6-e4. Bijeli sad stoji bolje i doći će pomoću g3 - g4 itd. do rohadnog napada.

Stonewall se danas rjedje igra, ali je za studiranje pozicione igre vrlo dobar primjer.

### Indijska partija

U indijskoj partiji crni na 1. d2 - d4 ne odgovara s 1. ... d7 - d5, nego igra 1. ... Sg8-f6 s osnovnom idejom vršenja nekog nadzora (kontrole) nad centrom pomoću figura. Za provedbu te ideje ima više putova, koji se mogu svrstati ovako:

a) Crni usredotočuje svoju igru na nadzor nad poljem e4, onemogućujuć tako izgradnju punog centra po bijelome. Za nadzor nad e4 ima crni (pored Sf6) još dva sredstva: jedno je krilni razvoj lovca na b7, a drugo vezivanje bijelog konja c3 pomoću Lf8 - b4, kojim se posredno djeluje na polje e4. Već prema razvoju igre odlučuje se crni kasnije za neku vlastitu formaciju pješaka u centru: bilo onu e6 - d5, bilo pak d6 - e5. U ovu grupu spadaju sve grane t. zv. **damine indijske partije**, kao i t. zv. **poluindijska partija.**

b) Crni prepušta bijelome iz prva slobodu u centru, a sam se namješta tako, da bijeli centar može kasnije centralnim ili bočnim udarom napasti. U ovu grupu spadaju varijante t. zv. **kraljeve indijske partije**, kao i **Blumenfeldtov gambit.**

c) Crni izvodi zarana gambitni udar u centru s e7 - e5 s računom, da će moći vratiti pješaka, pa će rezultat biti djelomični rasplet u centru. Za ovaj put u indijki dolazi u obzir samo **peštanski gambit.**

### Damina indijska partija

| | |
|---|---|
| 1. d2 - d4 | Sg8 - f6 |
| 2. c2 - c4 | e7 - e6 |
| 3. Sb1 - c3 | ....... |

Na 3. Sg1 - f3 može se odgovoriti b7 - b6 s narednim Lc8-b7, ali se igra i 3. .... Lf8-b4+ 4. Lc1 -d2 Dd8-e7 s često igranim nastavkom 5. g2 - g3 b7-b6 6. **Lf1 - g2** Lc8 - b7 7. 0 - 0 Lb4×d2 8. Sb1×d2 0 - 0 itd.

| | |
|---|---|
| 3. ...... | Lf8 - b4 |
| 4. Dd1 - c2 | b7 - b6 |

Tu je mjesto da objasnimo uvodno spomenuto nazivlje. Daminom indijkom zovu se varijante, u kojima crni razvija daminog lovca na b7, a kraljevom one, u kojima dolazi do krilnog razvoja kraljeva lovca na g7. Ako crni u opće ne primjenjuje krilni razvoj lovaca, onda se partija zove poluindijska. Tako crni može mjesto 4. ... b7 - b6 igrati tu i **Nimcovičevu poluindijku,** naime **4. ... d7 - d5** (igra se kadšto i 4. ... c7 - c5, na što bijeli ima dobar odgovor 5. d4×c5), pa nastaje tako pozicija, koja nije drugo nego posebna varijanta daminog gambita. Na 4. ... d7 - d5 bijeli nema koristi od 5. Dc2 - a4+ Sb8 - c6, ali ima tri dobra hoda na izbor, naime 5. Sg1 - f3, 5. e2 - e3 i 5. Lc1 - g5.

| | |
|---|---|
| 5. Sg1 - f3 | Lc8 - b7 |
| 6. Lc1 - g5 | 0 - 0 |
| 7. e2 - e3 | d7 - d6 |
| 8. Lf1 - d3 | Lb4×c3+ |
| 9. Dc2×c3 | ...... |

Bijela dama išla je u 4. hodu na c2, da bi na Lb4×c3 mogla uzimati na c3, kako ne bi došlo do stvaranja dvojnih pješaka na c-liniji. U ovoj bi poziciji nakon 9. b2×c3 h7 - h6 10. Lg5 - h4 c7 - c5 došlo do postave, koja je neplodna za bijele. Hod c7 - c5 ima tu zadaću fiksiranja (a ne možda uzimanja na d4) bijelih dvojnih pješaka, nakon čega može doći do manevra Sb8 - c6 - a5 i Lb7 - a6, koji se može studirati na indijskim partijama igranim prije četvrt vijeka. U ono doba još se je eksperimentiralo u indijki, ali danas

se već zna, da je bijeli dvojni pješak tu u pravilu neka slaboća, jer crni može namjestiti svoje pješake tako, da se bijeli udvojenac ne može rasplesti. Ipak ima izuzetnih slučajeva, gdje bijeli bez štete dozvoljava u indijskoj partiji udvajanje pješaka na c-liniji.

9. ... Sb8 - d7
10. Dc3 - c2 h7 - h6
11. Lg5 - h4 Tf8 - e7
12. 0 - 0 Dd8 - e7

Poučno je primjetiti, da ovdje i u sličnim pozicijama udvajanje bijelih pješaka na f-liniji putem Lb7×f3 nije probitačno, jer jača bijelog u centru i to baš na važnom polju e4. Jedino, ako crni može doista iskoristiti rohadnu slaboću, koja nastaje nakon g2×f3, onda se isplati dati aktivnog lovca b7 za konja f3. Razliku izmedju udvajanja c- i f-pješaka u indijskoj partiji valja dobro uočiti.

13. Tf1 - e1 ......

Crni je spremio nastup s e6 - e5, na koji bijeli mora zgodno odgovoriti, da ne dodje do nasrta e5 - e4. Potez topom sprema hod e3 - e4

13. ...... e6 - e5
14. e3 - e4 ......

Pozicija je izjednačena, jer je aktivnost figura jedne i druge strane pojednaka.

**Kraljeva indijska partija**

1. d2 - d4 Sg8 - f6
2. c2 - c4 g7 - g6
3. f2 - f3! ......

U ovakovoj zatvorenoj partiji ovaj hod je izuzetno dobar, jer slaboća u okolini bijelog K obično ne dolazi do izražaja.

3. .... Lf8 - g7
4. e2 - e4 d7 - d6
5. Sb1 - c3 0 - 0
6. Lc1 - e3 e7 - e5

Bijeli stoji nešto bolje. Tu se obično igra 7. d4 - d5, ali dobro je i 7. Sg1 - e2.

**Grünfeldova obrana**

1. d2 - d4 Sg8 - f6
2. c2 - c4 g7 - g6
3. Sb1 - c3 d7 - d5

Za čas prima partija izgled damina gambita, ali ideja crnoga je tu posve različita.

Spomenuti valja tu i jednu danas rijetko igranu varijantu, u kojoj bijeli nakon 3. ... Lf8 - g7 4. e2 - e4 0 - 0 gradi s 5. f2 - f4 (bolje 5. Sg1 - f3) pun centar s obostranim bočnim pojačanjem. To na oko izgleda vrlo lijepo, ali ne predstavlja opasnost za crnog, koji može — slično kao u Aljehinovoj obrani — spremiti svoj centralni protuudar, pa se igra razvija na pr. ovako: 5. .... d7 - d6 6. Sg1 - f3 c7 - c5 7. d4 - d5 e7 - e6 8. Lf1 - d3 e6×d5 9. c4×d5 i bijeli ima centar, ali i brigu, da mu e-pješak ne postane slab na otvorenoj liniji.

4. c4×d5 .....

Najbolje je ovdje 4. Dd1 - b3 c7 - c6 5 c4×d5 c6×d5 6. Sg1 - f3.

4. ..... Sf6×d5
5. e2 - e4 Sd5×c3
6. b2×c3 c7 - c5
7. Sg1 - f3 Lf8 - g7

Crni će vući još c5×d4 i dozvoliti bijelome pun, ali relativno neopasan centar, koji će u ovoj poziciji teško davati bazu za terensko stezanje ili rohadni napad. U praksi je daljnja igra iz ove pozicije pokazala da crni izvlači više koristi iz svojeg majoriteta pješaka na daminu krilu, nego bijeli iz centra, pa se zato danas u 4. hodu više ne igra c4×d5. Kao ideja za borbu protiv centra je Grünfeldova obrana vrlo poučna.

**Blumenfeldtov gambit**

1. d2 - d4 Sg8 - f6
2. c2 - c4 e7 - e6
3. Sg1 - f3 c7 - c5
4. d4 - d5 b7 - b5

Hod b7 - b5 napada posredno bijeli centar, jer udara na bočni potporanj njegov. Ovaj je gambit zanimljiv, ali nije posve zdrav.

5. e2 - e4 ......

Pored ovog protugambita dobro je i 5. Lc1 - g5.

5. .... Sf6×e4

Na 5. ... b5×c4 slijedi 6. Sb1 - c3.

6. d5×e6 f7×e6
7. Lf1 - d3 Se4 - f6
8. Sf3 - d8 - e7
9. c4×b5 d7 - d5
10. 0 - 0 g7 - g6
11. Tf1 - e1 Lf8 - g7

Bijeli tu stoji nadmoćno; on će igrati još Sb1 - c3, te f2 - f4 itd.

**Peštanski gambit**

1. d2 - d4 Sg8 - f6
2. c2 - c4 e7 - e5
3. d4×e5 Sf6 - g4

Račun crnoga je, da će on osvojiti bijelog pješaka e5, koji je doista klimav. Ali bijeli ima sad prost način da dodje u prednost, naime 4. e2-e4! 6. Sg1 - f3 itd. Obrana pješaka e5 pak vrlo je opasan posao za bijele, kako to nastavak pokazuje:

4. Lc1 - f4 Sb8 - c6
5. Sg1 - f3 Lf8 - b4+
6. Sb1 - c3 Dd8 - e7
7. Dd1 - d5 Lb4×c3+
8. b2×c3 De7 - a3
9. Ta1 - c1 f7 - f6
10. e5 - e6 d7 - d6
11. Dd5 - h5+ g7 - g6
12. Dh5×g4 e6 - e5
13. Dg4 - h4 e5×f4
14. Dh4×f4 0 - 0

Crni ima još uvijek pješaka manje, ali zato lijepo razvijenu igru, koja mora brzo dovesti do odluke.

**Holandska partija**

**1. d2 - d4** **f7 - f5**

Bočni zahvat u centar — slično kao u sicilijanskoj partiji.

**2. c2 - c4** ......

Ovdje može bijeli igrati 2. e2 - e4, t. zv. Stauntonov gambit s nastavkom 2. ... f5×e4 3. Sb1 - c3 Sg8 - f6 4. Lc1 - g5 (dobro je i 4. f2 - f3) 4. ... g7 - g6 5. h2 - h4! Lf8 - g7 6. h4 - h5, te na 6. ... Sf6×h5 7. Th1×h5 g6×h5 8. Dd1×h5+ Ke8 - f8 9. Sc3 - d5 s odlučujućim napadom, a na 6. ... Lf8 - g7 pak 7. h5 - h6 Lg7 - f8 8. f2 - f3 s pritiskom na crnu poziciju.

**2.** .... **e7 - e6**

**3. g2 - g3** ......

Krilni razvoj kraljeva lovca vrlo je dobar u holandskoj partiji, jer pomože izvedbu centralnog udara e2 - e4, oko kojeg bijeli treba da nastoji.

**3.** ..... **Sg8 - f6**

**4. Lf1 - g2** **Lf8 - b4+**

**5. Lc1 - d2** **Lb4×d2+**

**6. Dd1×d2** **0 - 0**

**7. Sb1 - c3** .....

Bijeli stoji bolje i nastojat će s Dd2 - c2 (a ako ustreba i s f2 - f3) spremiti e2 - e4. Crni će pak nastojati izgraditi postavu d6 - e5 u centru, ili će se odlučiti za stonewall, naime d7 - d5.

**Rétijevo otvorenje**

**1. Sg1 - f3** .....

Bijeli tu u 1. hodu ne stavlja pješaka u centar, nego čeka, da to crni učini, pa da onda prema protivnikovoj postavi udesi svoju. To je slična ideja kao u indijskoj partiji i u stvari na 1. ... d7 - d5 bijeli igra indijku s tempom više.

**1.** .... **Sg8 - f6**

**2. c2 - c4** .....

Prvi hod bijeloga može se shvatiti kao neki nadzor nad centralnim poljem e5, a ovaj drugi predstavlja bočni zahvat u centar s djelovanjem na drugo važno polje, naime d5. Partije se odovuda dalje raznoliko razvijaju a ideje, koje se primjenjuju iste su kao u indijskoj partiji.

**Engleska partija**

**1. c2 - c4** ......

Ovo otvorenje daje obično slične ili iste pozicije kao i prediduće, a danas se mnogo igra. Kao najbolji odgovor preporuča se crnima 1. ... c7 - c5.



# Strategija u konačnicama

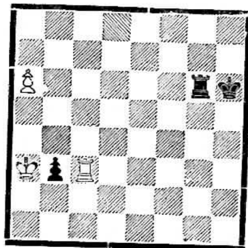
Mnoge partije ne svršavaju matom ili predajom protivnika u središnjoj igri, nego se zavuku u konačnice. U praksi partije obično nakon izmjene dama počinju naginjati konačnici, ali imade vrlo mnogo slučajeva, gdje nije tako. Glavnu vanjsku značajku konačnice predstavlja prorijedjenje table u pogledu materijala, uslijed čega se smanjuje i broj mogućih poteza i varijanata. Ovo potonje ograničavanje mogućnosti tvori nutarnju, — a po tome i točniju, — karakteristiku konačnice. Oštra definicija konačnice nije pravo moguća, jer imade obilje prelaznih oblika, nego se neka pozicija prosudjuje kao konačnica kad u igri u toj poziciji doista valja primijeniti **posebnu strategiju**, koja je za konačnice tipična. **Kralj** u konačnici dobiva obično slobodu i postaje »jaka figura«, **pješaci** postaju vrlo važni, a u razmjeru prema ostalim figurama raste nešto i moć **topa.** Oštro **proračunavanje** različitih mogućnosti postaje moguće, a i nužno, **suradnja figura** penje se često do maksimuma, a posebno se još javlja s jedne strane izgled na otvaranje nekih ciljeva pomoću **iznudnice,** a s druge pak valja ozbiljno voditi računa o **patu.** To su glavne osebujnosti konačnica, koje valja dobro uočiti, jer kad one nastupe ili pretegnu, onda je došao čas za primjenu strategijskih načela za igru u konačnicama.

U ovom ću poglavlju izložiti pregledno rečeno za konačnice karakteristična načela, pri čem će Vam upotrebljeni primjeri dati **ujedno glavne praktički važne tipove** konačnica. Sustavni prikaz konačnica po ulozi pojedinih kamenova, ili njihovih sastava, iziskivao bi odviše prostora, a ne bi ni spadao u okvir ove knjige.

Prije nego predjem na izlaganje strategije konačnica moram ipak upozoriti na to, da načela te strategije ne valja oštro izdvajati, ili u opreku stavljati, prema općim načelima, koja ste upoznali u teoriji kombinacije i pozicione igre. Bespredmetna je u konačnici naravno teorija razvojne prednosti u otvorenjima, a nevažne su tu u glavnom i one o centru i terenskoj prednosti ali glavnina ostalih teorija ima svoje važenje i u konačnici. Posebna strategija konačnica je prema tome samo

nadopuna, a ne opreka općoj šahovskoj teoriji. To ćete najbolje uočiti, kad Vam na primjeru pokažem, kako se oni isti kombinacioni elementi, koji su posvuda u šahu na djelu, u kristalno jasnim oblicima javljaju i u konačnicama.

Poz. br. 117.



U poz. broj 117 (studija H. Rincka) bijeli dobiva ovako: 1. **Tc3 - h3+ Kh6 - g7** (dirigiranje crnog K pod topa) **2. Th3 - g3!** (vezivanje) **2. . . . Tg6×g3** (otklon crnog T na 3. red, koji prekida crni Pb3) **3. a6 - a7 Tg3 - g1 4. Ka3 - b2 Tg1 - g2+ 5. Kb2×b3 Tg2 - g3+** i bijeli K putuje sad na b4, a na daljnje šahove crnog T po b-liniji. Crni top daje svoj posljednji šah na g6, a na to bijeli K s b6 stupa na b7 i njegov pješak ulazi u damu; crni top nema šaha s polja g7, koje mu brtvi njegov kralj. Dakle: obilje kombinacionih elemenata u jednoj maloj konačnici.

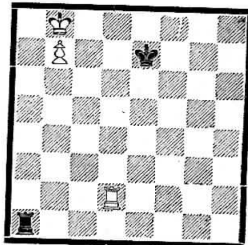
**Oštrina računavanja**

U svim fazama partije ima prilike za sračunavanje niza hodova a u konačnici naročito je ta metoda daleko najvažnija. Mogućnosti tu ima manje, pa nije potrebno igrati po nekoj općenitoj ocjeni, ili po čuvstvu, ili nadahnuću, jer se ono, što je bitno dade točno sračunati. Ali račun tu s druge strane mora biti **oštar i logičan;** greška ili površnost u računu može stubokom srušiti i najljepšu poziciju!

U **poz. br. 118** precizan put dobitku počinje na pr. potezom:

1. **Td2 - d4** . . . . .

Poz. br. 118.



Kod ovog hoda je bijeli oštro sračunao ulogu svoga topa u daljnjem toku igre.

1. . . . . . **Ta1 - c1**

Kakogod crni igra bijeli K sad izlazi van, jer je spremio zaklon protiv šahovanja crnog topa.

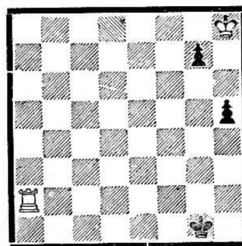
| | |
|---|---|
| **2. Kb8 - a7** | **Tc1 - a1+** |
| **3. Ka7 - b6** | **Ta1 - b1+** |
| **4. Kb6 - c6** | **Tb1 - c1+** |
| **5. Kc6 - b5** | **Tc1 - b1+** |
| **6. Td4 - b4** | i dobiva. |

Bijeli je ovu završnu poziciju s topom na b4 očito unaprijed sračunao kod svog 1. hoda.

Oštrinu računa osobito pomaže vještina **predočivanja buduće postave** nakon niza hodova. Kao primjer neka posluži studija **br. 119** od Moraveca, koja ima slijedeće rješenje:

1. **Kh8 - h7!** . . . . .

Poz. br. 119.



Bijeli ne uzima pješaka g7; razlog će se vidjeti u 5. hodu.

| | |
|---|---|
| 1. . . . . . | **h5 - h4** |
| **2. Kh7 - g6** | **h4-h3** |
| **3. Kg6 - g5** | **h3 - h2** |
| **4. Kg5 - g4** | **h2 - h1D** |
| **5. Kg4 - g3** | i bijeli |

dobiva, jer crni nema protiv mata sa 6. Ta2 - a1 valjane obrane. Sad se vidi zašto je bijeli ostavio crnog pješaka g7 na miru: taj pješak smeta sad crnoj dami. Da nema njega crni bi sad vukao 5. . . . Dh1 - h8 parirao mat i još dobio partiju. Bijeli si očito mora tu u svom 1. hodu predočiti poziciju koja nastaje nakon 5 hodova — to je zapravo glavno u rješavanju ove zadaće.

Reda radi valja navesti i drugu varijantu, naime ako crni u 1. hodu vuče **1. . . . g7 - g5.** Na to slijedi **2. Kh7 - g6 g5 - g4 3. Kg6 - g5!** (ne uzima na h5, jer opet uočuje buduću postavu!) **3. . . . g4 - g3 4. Kg5 - h4 g3 - g2 5. Kh4 - h3** i bijeli dobiva. Da je on nesmotreno uzeo usput crnog h-pješaka, crni bi sada imao paradu **5. . . . Kg1 - h1,** jer je na **6. Ta2×g2** pat!

U praktičnoj partiji vješti igrači rade obično tako, da najprije sračunaju neki niz poteza, koji se u odnosnoj konačnici nekako sam od sebe nameće, zatim se zaustave kod postave, koja tako nastaje, predočuju si je živo u duhu i ispituju dobre i rdjave strane njezine. Pri tom poslu dolaze tad često do zaključka da bi neka druga nešto različita postava bila za njih povoljnija, pa se pitaju, dali se na prvo zamišljenom nizu hodova ne mogu učiniti korekture, da bi se postigla povoljnija postava.

**Preciznost u izvedbi plana**

Oštro računa u konačnici igrač — oštro računa i njegov protivnik! Sa šepavim planovima bolje je dakle i ne počinjati. Konačnica traži objektivnu i preciznu igru, koja uvijek pretpostavlja najjače odgovore protivnika.

**Poz. br. 120.**



U **poz. br. 120** na pr. plan bijeloga mora biti zavladavanje diagonalom b8 - h2, on mora sa te diagonale otjerati onog lovca, ili ga izmijeniti, da bi pješak b7 mogao ući u damu. Bijeli mora dakle najprije svoga lovca **dovesti na b8.** Prvi pokušaj bio bi dakle 1. Ld8 - h4, ali sad crni odgovara 1 . . . Kc6 - b6 i na 2. Lh4 - f2+ Kb6 - a6 i bijeli lovac ne može — kako je namjeravao — preko a7 na b8. Plan je bio dobar, ali izvedba je bila prespora. Precizan put je slijedeći:

| | |
|---|---|
| **1. Ld8 - e7** | **Ld6 - e5** |

Lovca crni očito ne može uzeti; na 1. . . . Ld6 - c7 slijedi 2. Le7 - c5 itd.

| | |
|---|---|
| **2. Le7 - f6** | **Le5 - d6** |
| **3. Lf6 - d4** | . . . . . . |

Bijeli je »sekiranjem« crnog lovca dobio tempo za osvajanje polja a7, prije nego je crni K mogao što poduzeti.

| | |
|---|---|
| 3. . . . . | **Ld6 - f4** |
| **4. Ld4 - a7** | **Lf4 - d6** |
| **5. La7 - b8** | **Ld6 - c5** |

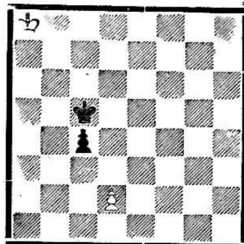
Plan je ostvaren i sad nije više teško:

| | |
|---|---|
| **6. Lb8 - h2** | **Lc5 - a7** |
| **7. Lh2 - g1** | i dobiva. |

**Oko vara!**

Baš zato, jer je u konačnici težište duševnog rada na oštrom sračunavanju, ne valja se odviše uzdavati u »ocjenu pozicije od oka«, koja se u ostalim fazama igre počesto može primijeniti, da se uštedi na vremenu. Oko vara ponekad u konačnici, ali račun je tu zato točan. Uzmite na pr. **poz. br. 121**, gdje izgleda kao da će bijeli brzo izgubiti pješaka d2, a zatim i partiju. Ali prost račun u ovom najelementarnijem primjeru pokazuje, da bi-

**Poz. br. 121.**



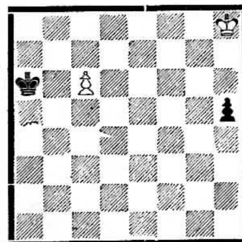
jeli na hodu bez muke remizira:

| | |
|---|---|
| **1. Ka8 - b7** | **Kc5 - d4** |
| **2. Kb7 - c6** | **Kd4 - d3** |
| **3. Kc6 - d5** | i ako crni |

sad uzima na d2, onda to čini i bijeli na c4. Partija je dakle remis.

U **studijama** (umjetno komponiranim konačnicama) ima lijepih primjera za tvrdnju, da račun može gdjekad pronaći spas u situacijama, koje bi okom ocijenili kao izgubljene.

**Poz. br. 122.**



Tako na pr. u **poz. br. 122** (od R. Rétija) bijeli na hodu remizira, njegov kralj izvodi na kraju nešto na oko nemoguće — on hvata crnog pješaka! Rješenje je:

| | |
|---|---|
| **1. Kh8 - g7** | **h5 - h4** |
| **2. Kg7 - f6** | **Ka6 - b6** |

Na 2. . . . h4 - h3 slijedi 3. Kf6 - e7 h3 - h2 4. c6 - c7 Ka6 - b7 5. Ke7 - d7 itd.

| | |
|---|---|
| **3. Kf6 - e5** | **Kb6×c6** |

Ili 3. . . . h4 - h3 4. Ke5 - d6 s narednim c6 - c7 itd.

| | |
|---|---|
| **4. Ke5 - f4** | i bijeli je |

kralj uhvatio crnog pješaka — partija je remis.

**Pješak odlučuje**

U velikoj većini konačnica ide se k pobjedi putem pretvaranja pješaka u damu. Ima slučajeva, gdje se pretvorbom pješaka dolazi do odluke, ali to su izuzeci, dok je to u konačnici, tako reći, pravilo. Zato je prirodno, da u konačnici cijena pješacima raste i to napose onima, koji doista dolaze u obzir za avansman u damu. Za takove pješake protivnik će često biti pripravan žrtvovati figuru, a obrnuto će i igrač, koji ima pješaka — kandidata za damu, nastojati, da ga od izmjene sačuva.

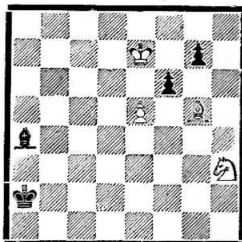
Naglasiti valja napose i to, da je za završno matiranje u konačnicama nužna povelika nadmoć u materijalu, koja se većinom ostvaruje baš pretvaranjem pješaka u damu. Stranka, koja u opće nema više pješakâ teško će doći do pobjede bez vrlo velikog viška (na pr. topa) u materijalu. Tako na pr. u konačnicama sa samim figurama u pravilu nema dobitka uz slijedeći razmjer materijala:

K+T : K+L
K+T : K+S
K+T+L : K+T
K+T+S : K+T
K+L+S : K+L (ili S)
K+D+L : K+D
K+D+S : K+D

Tako stoji stvar bez pješaka, ali čim se ovi pojave u relacijama, onda više nije potrebna tolika nadmoć u figurama, jer se tu u pravilu može osvajanjem protivničkih pješaka, a zatim vodjenjem vlastitih do dame odlučiti partija. Višak u broju pješaka (na pr. 3 : 2) odlučuje obično i uz ravnopravan materijal u figurama. Otuda slijedi i to, da u konačnicama slabija stranka mora u pravilu nastojati da mijenja pješake, (ili da za protivničke pješake zgodno žrtvuje koju svoju figuru), dok će jača stranka naravno nastojati, da zadrži što više pješaka, jer oni su — kako se kaže — buduće dame.

**U poz. br. 123** bijeli je na hodu. Napadnut mu je lovac i pješak, pa je izmjena na f6 neminovna. U središnjici (ili u opće, ako bi bijeli imao još neke pješake) bilo bi u sličnoj situaciji naravno 1. e5×f6 g7×f6 2. Lg5×f6 itd. Ali ovdje, gdje bijeli ima samo jednog pješaka, ne može on dobiti,

**Poz. br. 123.**



ako ga izmijeni, ma da mu ostaje višak figure. Tu je pješak važniji od lovca, jer ima izvrsne izglede za pretvaranje u damu. Ispravno je dakle:

| | |
|---|---|
| **1. Lg5×f6!** | **g7×f6** |
| **2. e5×f6** | **La4 - b3** |
| **3. Sh3 - g5** | **Lb3 - g8** |

Prijetilo je 4. Sg5 - e6!

| | |
|---|---|
| **4. Sg5 - f7** | ...... |

Da bi pomoću Ke7 - f8 otjerao lovca s diagonale g8 - b3.

| | |
|---|---|
| 4. ....... | **Ka2 - b3** |
| **5. Ke7 - f8** | **Lg8 - h7** |
| **6. Sf7 - g5** | **Lh7 - g6** |
| **7. Sg5 - e6** | **Kb3 - c3** |
| **8. Se6 - f4** | ....... |

Sad se vidi smisao manevra bijelog konja: lovcu je nemoguć opstanak na diagonali h5-e8. Brzo dakle na onu a2 - g8!

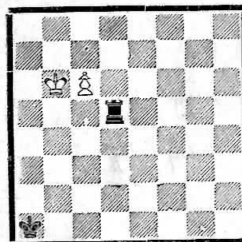
| | |
|---|---|
| 8. ....... | **Lg6 - c2** |
| **9. Kf8 - e7** | **Lc2 - b3** |
| **10. Sf4 - e6** | i bijeli |

dobiva napredovanjem pješaka.

U nekim situacijama pješak znade razviti vještinu, kojoj ni



**Poz. br. 124.**



tako jaka figura, kao što je to top, nije dorasla. On se provlači fino kroz sve opasnosti i dolazi do pretvorbe prije nego se protivnički top može za nj žrtvovati. To je slučaj u **poz. br. 124,** koja je nastala u nekoj staroj partiji. Igrači su tu dali remis, ali se je našao pop Saavedra, koji je dokazao, da bijeli na hodu forsirano dobiva:

| | |
|---|---|
| **1. c6 - c7** | **Td5 - d6+** |
| **2. Kb6 - b5** | **Td6 - d5+** |

Crni očito nema drugo, nego da šahuje, a bijeli K pak ne smije vući inače nego na b-liniji, jer na pr. na 3. Kb5 - c4? slijedi Td5 - d1 i crni ima hod Td1-c1 itd,

| | |
|---|---|
| **3. Kb5 - b4** | **Td5 - d4+** |
| **4. Kb4 - c3** | ........ |

Sad ide kralj na c-liniju, jer na:

| | |
|---|---|
| **4.** ....... | **Td4 - d1** |

slijedi

| | |
|---|---|
| **5. Kc3 - c2** | ....... |

Izgleda kao da je sad crni top na kraju svoje mudrosti, ali nije tako:

| | |
|---|---|
| **5.** ....... | **Td1 - d4!** |

Na 6. c7 - c8D? crni bi sa Td4 - c4+ iznudio pat. Bijeli, medjutim, pravi na c8 topa i prijeti na a8 mat:

| | |
|---|---|
| **6. c7 - c8T!** | **Td4 - a4** |
| **7. Kc2 - b3** | ....... |

Prijeti novi mat na c1, a uz to je i crni T napadnut. Crni dakle gubi topa i bijeli dobiva.

### Moć kralja u konačnici

Šahovski je kralj figura, koja ima po sebi moć približno ravnu onoj konja, a ima i svoju osebunjost. U središnjoj igri i u opće u svim situacijama, gdje kralj mora čuvati svoju kožu, ne vidi se pravo njegova moć, a još manje njegova osebujnost. U većini konačnica pak kralj može slobodno stupati na povećem dijelu table, a njegova je akcija mahom i potrebna, osobito kad nastupi protivnički kralj i počinje tako djelovati kao nova figura u igri. Kralja se tako reći razvija tek u konačnici i to, — ako nema posebnih razloga, — u smjeru prema centru šahovnice.

U konačnici dolazi i osebujnost kralja kao figure do jasnog izražaja. Tu se opaža prije svega spretnost kralja u **vo-**

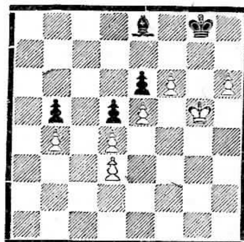
djenju **vlastitih,** a **hvatanju protivničkih pješaka** (stupanje u kvadrat). Hodu pješaka skladno se prilagodjuje gibanje jednokrokog kralja — otuda ta spretnost kralja u igri s pješacima.

U razmjeru prema **lovcu** kralj ima odliku, da nije ograničen na mrežu polja iste boje, a prema konju pak ima važno preimućstvo, da **može dobiti tempo,** o čem će još biti riječ. U borbi s protivničkim kraljem dolazi kralj u konačnici često u kritičnu postavu, gdje odlučuje **suprotstav** (opozicija), koji Vam je već poznat iz poglavlja o osnovnim konačnicama. Kralj je naravno slabiji od dame ili topa, ali ima slučajeva (na pr. poz. br. 124), gdje on uz pomoć pješaka može potonjeg nadmudriti.

**Kritično je pitanje** premnogih konačnica, koji će kralj doći do akcije, a koji ne će. Konačnice su mahom izvanredno osjetljive baš za ovo pitanje iz prostog razloga, jer je jak ili aktivan položaj kralja u pravilu rezultat niza od više poteza, on tako reći predstavlja kapital dobiven sustavnom akumulacijom tempa. Figure se u konačnici u pravilu dosta lako prebacuju iz jednog dijela table na drugi, ali kralj, koji čami negdje u budžaku, teško će stići na pr. u centar, u kojem već stoji kralj protivnikov.

Da se kralja uvede u punu akciju plaća se često povisoka cijena — žrtvuje se pješaka, ili pače i više njih. Pogledajte si na pr. dobro **poz. br. 125.**

**Poz. br. 125.**



Tu je bijeli na hodu i može obzirom na broj i položaj svojih pješaka računati s uspjehom, ma da crni ima lovca više. Ali ako crni dodje do postave lovca na f7, onda je partija remis, jer bijeli K nema mogućnost za akciju. To znači, da on mora žrtvovati svog lijepog pješaka f6 samo zato, da bi odbrtvio to polje i preko njega ušao s kraljem aktivno u igru. Gledajte sad rješenje:

| | |
|---|---|
| **1. f6 - f7+!** | **Kg8×f7** |

Na 1. ... Le8×f7 2. Kg5 - f6 Lf7 - h5 3. Kf6×e6 bijeli dobiva lako.

| | |
|---|---|
| **2. h6 - h7** | ....... |



Ne samo f-pješaka, nego — eto — i h-pješaka mora bijeli dati! Dva važna pješaka za aktiviranje kralja — to je ovdje račun.

| | |
|---|---|
| **2.** ....... | **Kf7 - g7** |
| **3. h7 - h8D+** | **Kg7×h8** |
| **4. Kg5 - f6** | **Le8×d7** |

Na 4. ... Le8 - h5 5. Kf6×e6 Lh5 - f3 6. Ke6-d6 bijeli osvaja bilo d5, bilo b5 i dobiva tad uz preciznu igru.

| | |
|---|---|
| **5. Kf6 - e7** | **Ld7 - c8** |
| **6. Ke7 - d8** | **Lc8 - a6** |
| **7. Kd8 - d7** | ....... |

Bijeli se je kralj pokazao nadmoćan crnom lovcu, on odlučuje partiju, dok crni kralj čami u ćošku.

| | |
|---|---|
| **7.** ....... | **Kh8 - g7** |
| **8. Kd7×e6** | **Kg7 - f8** |
| **9. Ke6 - d7!** | ....... |

Poučan hod za strategiju u konačnici! Bijeli K na d7 **vlada** nad svim odlučnim poljima table (e6, e7, e8, c6 i c8), on je u punoj akciji ovdje jači od crnog kralja i lovca. Slabije bi pak bilo 9. Ke6×d5, jer bi crni dobio šanse na remis uvodjenjem svoga K prema sredini table u borbu.

| | |
|---|---|
| **9.** ....... | **La6 - b7** |
| **10. e5 - e6** | **Lb7 - c8+** |

Inače bijeli e-pješak ulazi u damu.

| | |
|---|---|
| **11. Kd7×c8** | **Kf8 - e7** |
| **12. Kc8 - c7** | **Ke7×e6** |
| **13. Kc7 - c6** | i dobiva. |

**Centralno načelo konačnice: maksimalna suradnja figura.**

Suradnja je figura (i u opće kamenova) važna u svim dijelovima partije, ali u konačnicama je daleko najvažnija i predstavlja tu ono načelo, koje imade najopćenitije važenje.

Ograničen materijal i poluprazna tabla otvaraju u konačnici mogućnost kako za pojačano djelovanje, tako i za življu suradnju figura. Maksimalna suradnja je tu u glavnom moguća, a budući da je općenito i korisna, moramo je prakticirati, jer drugog puta obično i nema.

Mnoge praktične maksime za igru u konačnicama izviru kao specijalni slučajevi iz načela maksimalne suradnje, pa se tako i strategija aktiviranja kralja, — o kojoj je netom bilo govora, — svodi na rečeno načelo. Primjer br. 125. nas je napose podučio, da valja **ometati suradnju protivničkih figura.** Bijeli K je u tom primjeru bio sam, pa nije mogao suradjivati s figurama (nego samo potkraj sa svojim pješakom), ali zato je on uspio da potpuno omete suradnju crnog K s lovcem. To je bio temelj njegove nadmoći, a 9. hod bijeloga (Ke6 - d7!) napose išao je za tim, da mogućnost suradnje crnih figura isključi.

Od osnovnih konačnica dužan sam Vam još jednu, naime matiranje golog K pomoću K+L+S. Dajem je sada kao izvrstan primjer za maksimalnu suradnju figura. Dotjerati golog K na rub nije tu tako teško, nego je nevolja u tom, da ga se ne može matirati u uglu, koji ima boju protivnu lovčevoj. Zato takov goli K ispred lovca i konja bježi u rečeni ugao, koji mu se onda mora oduzeti i odande ga istjerati. Tu nastaje uvijek poz. kao u **primjeru broj 126,** pa

**Poz. br. 126.**



ćemo pokazati samo, kako se iz ove pozicije dalje vodi igra:

| | |
|---|---|
| **1. Lf5 - h7** | **Kf8 - e8** |
| **2. Sf7 - e5** | **Ke8 - d8** |

Crni K kuša uteći u sredinu table. Na 2. . . . Ke8 - f8 polučuje se mat ovako: 3. Se5 - d7+ Kf8 - e8 4. Kf6 - e6 Ke8 - d8 5. Ke6-d6 Kd8-e8 6. Lh7-g6+ Ke8 - d8 7. Sd7 - c5 Kd8 - c8 8. Lg6 - f5+ Kc8 - d8 9. Sc5 - e6+ Kd8 - c8 (na 9. . . . Kd8 - e8 slijedi 10. Lf5 - g6 mat) 10. Kd6 - c6 Kc8 - b8 11. Sd7 - c5 Kb8 - a7 12. Kc6 - c7 Ka7 - a8 13. Kc7 - b6 Ka8 - b8 14. Sc5 - a6+ Kb8 - a8 15. Lf5 - e4 mat.

| | |
|---|---|
| **3. Lh7 - e4** | **Kd8 - c7** |

Na 3. . . . Kd8 - e8 igra se 4. Le4 - d5.

| | |
|---|---|
| **4. Se5 - c4** | . . . . . . |

Ovde se vidi, da je smisao 3. i 4. hoda bijeloga bila izgradnja zida (polja b6, c6 i d6), preko kojeg crni K ne može van.

| | |
|---|---|
| **4. . . . .** | **Kc7 - d7** |
| **5. Kf6 - f7** | **Kd7 - d8** |
| **6. Le4 - c6** | **Kd8 - c7** |
| **7. Lc6 - b5** | . . . . . . |

Bijeli K, L i S skladno surađuju i napinju svoje sposobnosti do maksimuma, da crnom K oduzmu što više polja.

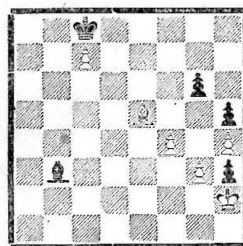
| | |
|---|---|
| **7. . . . .** | **Kc7 - d8** |
| **8. Kf7 - e6** | **Kd8 - c8** |
| **9. Ke6 - d6** | **Kc8 - d8** |
| **10. Sc4 - a5** | **Kd8 - c8** |
| **11. Lb5 - d7** | **Kc8 - b8** |
| **12. Kd6 - c6** | **Kb8 - a7** |
| **13. Sa5 - c4** | **Ka7 - a6** |
| **14. Kc6 - c7!** | **Ka6 - a7** |
| **15. Ld7 - b5** | **Ka7 - a8** |
| **16. Sc4 - d6** | **Ka8 - a7** |
| **17. Sd6 - c8+** | **Ka7 - a8** |
| **18. Lb5 - c6 mat.** | |

## Raznobojni lovci

Lovci uvijek drže istu boju poljâ, na kojima se kreću, pa zato govorimo o lovcu »bjelopoljcu«, ili »crnopoljcu«, već prema boji tih polja. Ako svaka stranka ima po jednog lovca, a lovac jednog igrača ima boju polja suprotnu onoj protivničkog lovca, onda se govori o raznobojnim lovcima. Takove konačnice, ili naginju remizu, ili pak daju oštru igru posebnoga tipa.

Prije daljnjeg izlaganja ogledajmo najprije poz. **br. 127.** Tu se lijepo vidi u čem

**Poz. br. 127.**



je bitnost konačnica s raznobojnim lovcima: jedna stranka ima nadmoć na poljima jedne, a druga na onima protivne boje. Bijeli na pr. ima na crnim poljima table tako reći lovca više, a crni je pak na mreži bijelih polja nadmoćan. Bijeli ima pješaka više, a može odmah uzeti na h3, ali na to crni igra 1. . . . Lb3-e6+ i drži bez muke remis, jer je zaustavio bijele pješake na mreži bijelih polja. Za stranku, koja hoće dobiti, problem je kod raznobojnih lovaca baš u prelazu pješakâ preko poljâ, kojima vlada protivnički L. Uspjeh se u pravilu polučuje tako, da se toga lovca teško zaposli, da ga se razapne izmedju zadataka, kojima nije dorasao, baš kao što se to radi u konačnici, gdje se sami pješaci bore s lovcem. U konačnici raznobojnih lovaca valja dakle stvoriti što više slobodnih pješaka, ne mareć za to, kako stoji s materijalom. To važi naravno za jaču stranku, koja se ne treba bojati protivničkih pješaka. Ako jača stranka uspije da preoptereti protivnikova lovca, onda je svejedno, da li vlastiti lovac ima neku brigu s protivničkim slobodnim pješacima, ili ne. Glavno je, da on nije preopterećen, da svoju dužnost do kraja vrši.

Strategija stvaranja slobodnih pješaka, uz cijenu jačeg zaposlenja vlastitog lovca svodi se na kraju na načelo maksimalne suradnje; protivničke figure **prezaposliti**, a vlastitim dati **puno** zaposlenje, to je deviza igre u konačnici raznobojnih lovaca, koju će nam osvijetliti primjer **br. 127,** gdje bijeli dobiva ovako:

| | |
|---|---|
| **1. g3 - g4!** | **h5×g4** |

Na 1. . . . Lb3 - c2 slijedi 2. f4 - f5.

| | |
|---|---|
| **2. f4 - f5** | **g6×f5** |

Sad je bijeli lovac dobio puno, ali savladivo zaposlenje, a crne su figure razapete izmedju dviju zadaća, kojima nisu dorasle, jer bijeli sad ima dva slobodna pješaka.

| | |
|---|---|
| **3. h4 - h5** | **Lb3 - g8** |
| **4. h5 - h6** | **Lg8 - h7** |
| **5. Khd - g3** | **Kc8 - d7** |
| **6. Kg3 - h4** | i bijeli |

dobiva vodjenjem kralja na g7. Crni će morati žrtvovati još f-pješaka, da svom lovcu dade slobode, a onda će ga za bijelog h-pješaka žrtvovati na h7, nakon čega bijeli K putuje d6 i dobiva tempiranjem.

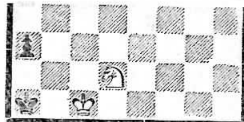
Zanimljiva je još varijanta, koja nastaje, ako crni u 2. hodu igra Lb3 - c2. Tu slijedi: 3. f5×g6 Lc2×g6 4. Kh2 - g3 Lg6 - h5 (inače opet odlučuje bijeli s h-pješakom), 5. Kg3-f2 Kc8 - d7 6. Le5 - g3 Kd7 - c8 7. Kf2 - e3 Lh5 - f7 8. Ke3 - e4 Lf7 - g6+ (inače bijeli K ide preko f5 k h-pješaku!) 9. Ke4-e5 Kc8×c7 10. Ke5 - f6+ i dobiva lovca i partiju.

### Primjena iznudnice

O iznudnici je već bilo govora, pa ćemo sad dati samo još nekoliko primjera, koji su za praksu važni.

U **poz. br. 128** bijeli na hodu dobiva, ma da ima samo konja, pješak je naime nevo-

**Poz. br. 128.**



lja crnoga, jer mu bijeli uspijeva iznuditi hod a3 - a2, koji zatrpava kralja i omogućuje matiranje konjem:

| | |
|---|---|
| **1. Kc1 - c2** | **Ka1 - a2** |
| **2. Sd2 - e4** | **Ka2 - a1** |
| **3. Se4 - c5** | **Ka1 - a2** |
| **4. Sc5 - d3** | **Ka2 - a1** |
| **5. Sd3 - c1** | **a3 - a2** |

Iznudjeno.

| | |
|---|---|
| **6. Sc1 - b3** | mat. |

**Poz. br. 129.**



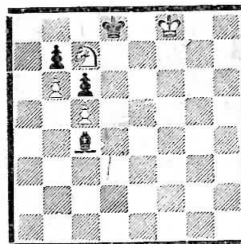
U **poz. br. 129** (studija od Troickoga) bijeli dobiva pomoću iznudnice ovako:

| | |
|---|---|
| **1. g7 - g8D+** | **Kf7×g8** |
| **2. Kd5 - e6** | **Kg8 - h8** |
| **3. Ke6 - f7** | **e7 - e5** |
| **4. Lh6 - g7** | mat. |

Iz **poz. br. 130** naučit ćete nešto novo, naime kako kralj može uz povoljne prilike dobiti (ili izgubiti — to izlazi na isto) tempo u svrhu polučenja iznudnice:

| | |
|---|---|
| **1. Sc7 - e8** | **Lc4 - e6** |

**Poz. br. 130.**



Ne ide 1. ... Kd8 - c8 zbog 2. Se8 - d6+ itd.; na 1. ... Lc4-a6 2. Se8 - d6 Kd8 - d7 3. Kf8 - f7 Kd7 - d8 4. Kf7 - e6 crni je K negibiv — lovac mora vući pa pada pješak b7, a za njim i onaj na c6.

| | |
|---|---|
| **2. Se8 - d6** | **Le6 - c8** |
| **3. Kf8 - f7** | ....... |

Ne valja 3. Sd6×c8?, jer nakon izmjene bijeli može samo patirati, a ne više dobiti.

| | |
|---|---|
| **3. .......** | **Kd8 - d7** |

Crni sad ima samo poteze amo tamo kraljem na poljima d8 i d7, a bijeli K naprotiv ima slobodu. Bijelome je pred očima postava Kf8 i Sf7 u času kad je crni K na d7. Da tu postavu poluči mora bijeli K izgubiti (ili dobiti) tempo, a to čini ovako:

| | |
|---|---|
| **4. Kf7 - g7** | **Kd7 - d8** |
| **5. Kg7 - f8** | **Kd8 - d7** |

Gibanje bijelog K od 3. do 5. hoda predstavljalo je trokut, pa se tako dobivanje (ili gubitak) tempo po kralju naziva **»kraljev trokut«**. Išlo je to tu naravno zato, jer je crni L negibiv, a crni K ne može takov trokut napraviti. Sad da vidimo iznudnicu:

| | |
|---|---|
| **6. Sd6 - f7** | **Kd7 - e6** |

Crni je K primoran da se makne i pusti bijelog K na odlučno polje e8.

| | |
|---|---|
| **7. Kf8 - e8** | **Ke6 - d5** |

Ili 7. ... Lc8 - d7 8. Ke8 - d8! i bijeli dobiva.

| | |
|---|---|
| **8. Sf7 - d6** | **Kd5×c5** |

Makne li L- onda bijeli dobiva još prostije uzimanjem na b7 itd.

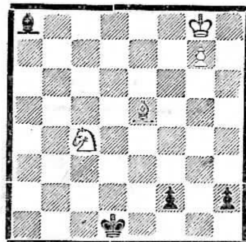
| | |
|---|---|
| **9. Sd6×c8** | **Kc5 - b5** |
| **10. Ke8 - d7** | **c6 - c5** |
| **11. Kd7 - c7** | **c5 - c4** |
| **12. Sc8 - d6+** | i bijeli |

uzima konjem na c4, a kraljem na b7 i dobiva.

### Pat-kombinacija

Za patiranje ima naravno prilike samo (ili skoro isključivo) u konačnicama, gdje je ono važno pomoćno sredstvo slabije stranke. Na pat se može i kombinirati i takove su pat-komibnacije često vrlo zanimljive i zahvalne za sastavljače studija. Kod pat-kombinacije izaziva kombinator kombinacione elemente tako reći protiv sebe, kako to pokazuje rješenje studije pod **br. 131** (od H. Rincka):

**Poz. br. 131.**



| | |
|---|---|
| 1. Sc4 - e3+ | Kd1 - e2 |
| 2. Le5×h2 | Ke2×e3 |

Sad je crni K **dirigiran** na e3.

| | |
|---|---|
| 3. Kg8 - h8 | La8 - d5 |

Iznudjeno, jer ako bijeli napravi na g8 damu, onda će partija ostati remis.

| | |
|---|---|
| 4. g7 - g8D | Ld5×g8 |

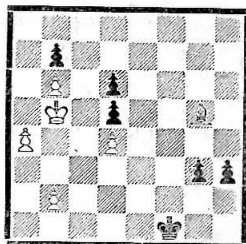
Bijeli je crnog L **dirigirao** na g8 da **oduzme gibivost** svome K prema polju h7.

| | |
|---|---|
| 5. Lh2 - g1! | ....... |

**Vezivanje:** crni ne može praviti damu na c8 nego mora baš na g1. Ali ako uzme na g1 i napravi damu ili topa, onda je bijeli **pat**, a ako napravi konja, onda 6. Kh8×g8 daje odmah remis.

Postoje još pat-kombinacije posebnoga tipa, gdje si kombinator sam oduzima gibivost. Primjer takovoga »samopatiranja« daje nam **poz. br. 132.** Bijeli u toj studiji od Campbella igra ovako:

**Poz. br. 132.**



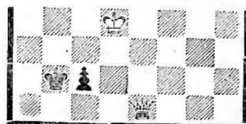
| | |
|---|---|
| 1. Lg5 - d2! | g3 - g2 |
| 2. Ld2 - a5 | g2 - g1D |
| 3. b2 - b4 | i kakogod |

sad crni igra bijeli će ostati pat.

**Pat i izuzetne pozicije**

Konačnice su pune t. zv. izuzetnih pozicija, koje se većinom temelje na mogućnosti patiranja. Pogledajte na pr. **poz. br. 133.** Bijeli tu ne može dobiti, ako crni pravilno igra. Na 1. De1 - b4+ Kb2 - a2 2. Db4 - c3 Ka2 - b1 3. Dc3 - b3+ crni ima remis hodom 3. ... Kb1 - a1, jer je na 4. Db3×c2 pat. Na 3. ... Kb1 - c1? crni bi naravno izgubio zbog približavanja bijelog K.

**Poz. br. 133.**



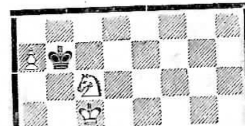
U **poz. br. 133** može bijeli igrati i lukavije, naime **1. De1-e2**, pa ako sad crni odgovori **1. ... Kb2 - b1?** (remis daje samo 1. ... Kb1 - a1!), onda slijedi **2. Kd4 - c3! c2 - c1D+ 3. Kc3-b3** i bijeli dobiva; crna D nema šaha, pa štagod crni vuče bijeli ga matira. Greška je bila tu 1. ... Kb2 - b1?; da je K na a1, onda crna D ima polje b1 za šah itd,

**Poz. br. 134.**



U **poz. br. 134** bijeli na hodu dobiva samo ako vuče 1. Lc5 - a7, dok crni na hodu pravi remis s **1. ... Kc7 - b8.** Pokušajte igrati od potonjeg hoda dalje, pa ćete vidjeti, da izadje uvijek samo pat, kad pokušate crnog K tjerati iz ugla. Upamtite ovu poziciju, jer se slične često javljaju u partijama. Općenito važi, da konačnica K+L+P : K ostaje remis, ako se radi o pješaku **rubne** linije, a lovac ima boju **protivnu** od boje polja, na kojem bi se pješak imao pretvoriti u damu (»krivi lovac«). Dobivena je takova konačnica ipak, ako se kralju može spriječiti put u ugao, kao što bi to u gornjoj poziciji bijeli na hodu učinio s 1. Lc5 - a7!

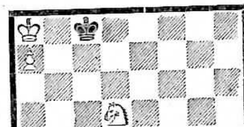
**Poz. br. 135.**



Da lovcu ne bude krivo dat ćemo još **poz. br. 135,** gdje njegov kolega konj isto slabo prolazi s poodmaklim rubnim pješakom. U ovoj je poziciji svejedno tko vuče, ona je svakako remis, jer se bijeli K ne može približiti, a da crnog (koji vuče samo na poljima b7 i a8) ne patira. Konj pak ne može naravno vući, da ne izgubi pješaka.

Slabost konja — i to napose njegova nesposobnost da dobije tempo — vidi se lijepo u **poz. br. 136,** gdje je bijeli K — kako se kaže — u patu. Ako je bijeli na hodu, onda je ova konačnica remis, jer će crni K uvijek imati bilo polje

**Poz. br. 136.**

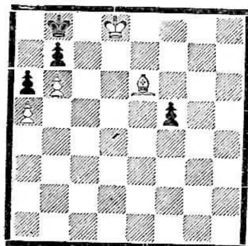


c8, bilo ono na c7, da drži bijelog K u apsu. Crni na hodu gubi naravno, jer zbog iznudnice mora odbiti s kraljem s c-linije, pa bijeli K izlazi.

### Nadvladavanje pata

U nekim slučajevima valja osobito fino igrati, da se nadvlada pat, kojem neka pozicija tako reći naginje. Uzmite

**Poz. br. 137.**



kao primjer **poz. br. 137.** Tu će partija uvijek ostati remis, ako bijeli vuče 1. Le6×f5? Crni K vuče naime amo tamo na a8 i b8, a ako mu bijeli oduzme polje b8, onda je on pat. Ostaje samo još žrtva bijelog lovca na b7 ili a6, ali nakon toga ostaje izuzetna formacija pješaka, koja daje samo pat, a ne dobitak. Ispravan put k pobjedi je u ovom primjeru:

**1. Le6 - c4! f5 - f4**

Ili 1. ... Kb8 - a8 2. Kd8 - c7, pa izlazi ista varijanta kao dolje, jer crni pješak mora sad vući.

**2. Lc4 - d3 f4 - f3**
**3. Ld3 - f1 f3 - f2**
**4. Kd8 - d7 Kb8 - a8**
**5. Lf1×a6! b7×a6**
**6. Kd7 - c7 f2 - f1D**

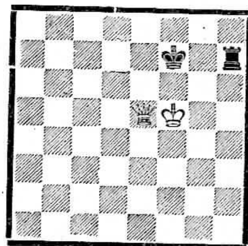
Tu se bijeli K može približiti bez opasnosti patiranja, jer crni ima hod. Ne mari, što crni dobiva damu, kad ga bijeli sad matira:

**7. b6 - b7+ Ka8 - a7**
**8. b7 - b8D** mat.

Na nadvladavanje pata valja misliti i u mnogim jednostavnim konačnicama, kao što je to na pr. ona iz **poz. br. 138.** Bijeli tu dobiva ovako:

**1. De5 - e6+ Kf7 - f8**
**2. De6 - c8+ .......**

**Poz. br. 138.**



Ovo je tipični »anti-patski« hod: bijeli **povećava** slobodu crnom K, da nebi došlo do pata. U ovoj poziciji naime daje svaki potez bijelog K samo remis Na pr. 2. Kf5 - g5



Th7 - g7+ 3. Kg5 - h6 Tg7 - h7+ 4. Kh6 - g5 (uzme li topa — eto pata; na 4. Kh6 - g6 ide Th7 - h6+ i opet pat!) 4. ... Th7 - g7 5. Kg5 - f5 (na 5. Kg5-f6 Tg7 - g6+) 5. ... Tg7-f7+ i bijeli K nema zaklona, jer na e-liniju ne smije zbog Tf7 - e7.

**2. ....... Kf8 - f7**
**3. Dc8 - d7+ Kf7 - g8**
**4. Dd7 - e8+ Kg8 - g7**
**5. Kf5 - g5 ......**

Sad je nastala iznudnica; crni T mora ostaviti mjesto uz kralja. On ima mnogo hodova, ali nijedan ne daje spas. Da vidimo:

A] 5. ... Th7 - h6 6. De8 - e7+ i crni T pada.

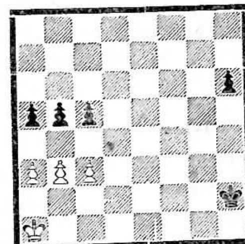
B] 5. ... Th7 - h8 6. De8 - e7+ Kg7 - g8 7. Kg5 - g6 i dobiva.

C] 5. ... Th7 - h1 (ako ide na h3, onda De8 - d7+, a ako na h2, onda De8-e5+) 6. De8-d7+ Kg7 - f8 7. Dd7 - c8+ Kf8 - e7 8. Dc8 - b7+ i dobiva topa.

### Pješačke bitke

Posebno i nadasve zanimljivo poglavlje predstavljaju konačnice, u kojima su pored kraljeva samo još pješaci na na tabli. Tu ima krasnih primjera pješačkih bitaka, pa ću Vam iz bogate riznice šahov-

**Poz. br. 139.**



skih konačnica dati dva primjera.

U **poz. br. 139** bijeli na potezu dobiva pomoću zanimljivog pješačkog prodora, ma da ima pješaka manje:

**1. b3 - b4! c5×b4**

Crni mora uzeti, jer inače bijeli pješak u narednom hodu uzima crnog i juri u damu, a da ga crni K ne može stići. Na 1. ... a5×b4 slijedi 2. c3-c4 b5×c4 3. a3 - a4 i sad taj a-pješak ima put u damu slobodan.

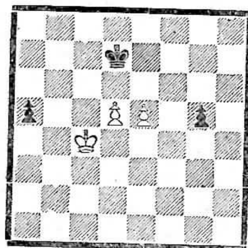
**2. a3 - a4 b5×a4**
**3. c3 - c4 h6 - h5**

Crni nema drugog izgleda; pješaci na daminom krilu ne mogu ništa.

**4. c4 - c5 h5 - h4**
**5. c5 - c6 h4 - h3**
**6. c6 - c7 Kh2 - g2**
**7. c7 - c8D h3 - h2**
**8. Dc8 - g4+ Kg2 - f2**
**9. Dg4 - h3 Kf2 - g1**
**10. Dh3 - g3+** i dobiva, jer na 10. ... Kg1 - h1 slijedi

11. Dg3-f2, te 12. Df2-f1 mat, a na druge poteze crni gubi h-pješaka. Da crni nema drugih pješaka (osim onog na h2), onda bi on tu s 10. ... Kg1 - h1 imao remis (izuzetna pozicija s rubnim pješakom, koji slično kao onaj iz poz. br. 133 pomoću pata osigurava remis.)

**Poz. br. 140.**



U **poz. br. 140** bijeli ima dva dobro poodmakla pješaka u centru, ali su crni pješaci s druge strane opasni po tome, što su **slobodni i udaljeni** t. j. nalaze se na suprotnim krilima. Crni **na potezu** dobiva s **1. ... g5 - g4**. Ako bijeli K ide u lov za tim pješakom, onda napreduje crni a-pješak: oba ta pješaka kralj nikako ne će moći zadržati — jedan će od njih stići pobjedonosno u damu. U pravilu su u konačnici udaljeni pješaci korisniji od onih iz sredine. Na to misle mnogi igrači već u središnjoj igri, pa nastoje udesiti pješačke formacije tako, da im ostane mogućnost ostvariti u konačnici udaljene slobodne pješake, koji su velik neprijatelj protivničkom kralju, a zadaju brige i konju.

Moć udaljenih pješaka u konačnici baca svoju sjenu i na pitanje važnosti **pješačkog centra**. Ako se naime centar dobro ne iskoristi u središnjici kao baza za napad ili terensku prednost, onda je sva prilika, da će doći izmjenama do konačnice, u kojoj važnost centra opada, a može doći i do toga, da se stvar posve **izvrne** tako, da centralni pješaci postanu nemoćni u razmjeru prema protivničkim pješacima na krilima.

Vratimo se sad poziciji br. 140, ne bi li pronašli neki spas za bijele. Bijeli tu **na potezu** doista može postići remis i to zato, jer njegov K stoji dosta agresivno. Uz ravnopravan položaj kraljeva (na pr. bijeli na d2, a crni na d7) ova bi konačnica bila izgubljena za bijeloga u svakom slučaju. Spasiti se bijeli može samo maksimalnom suradnjom kralja s pješacima ovako:

| | |
|---|---|
| **1 Kc4 - c5** | **g5 - g4** |
| **2. e5 - e6+** | **Kd7 - e8** |

Na 2. ... Kd7 - e7 dolazi nakon 3. d5 - d6+ Ke7×e6 4. Kc5 - c6 do istodobne pretvorbe pješakâ u dame, pa partija ostaje remis. Na 2. ... Kd7-d8? crni gubi na zanimljiv način: 3. Kc5 - d6 g4 - g3 4. e6 - e7+ Kd8 - e8 5. Kd6 - e6 g3 - g2 6. d5 - d6 g2 - g1D 7. d6 - d7 mat! I potezi 2. .. Kd7 - c7, te 2. ... Kd7 - c8 gube.

| | |
|---|---|
| **3. d5 - d6** | **g4 - g3** |
| **4. d6 - d7+** | **Ke8 - e7** |

Gubi 4. ... Ke8 - d8? zbog 5. Kc5 - d6, te 6. e6 - e7 mat.

| | |
|---|---|
| **5. Kc5 - c6** | **g3 - g2** |
| **6. Kc6 - c7** | **g2 - g1D** |
| **7. d7 - d8D+** | **Ke7×e6** |

**8. Dd8 - d6+** i bijeli će s 9. Dd6 - d5+ osvojiti a5 i osigurati remis.



# Sadržaj






Cijena od Din. 80.— za broširano, a Din. 96.— za uvezano odobrena je po Zemaljskom uredu za cijene pri Pretsjedništvu vlade NRH-e, odlukom broj 3142/1946 od 20. veljače 1946.
Uredio: VLADIMIR VUKOVIĆ, Zagreb, Berislavićeva ulica broj 4, I.
Vlasnik: »ŠAHOVSKA CENTRALA«, Zagreb, Strossmayerov trg 3, I.

ŠTAMPARIJA »VJESNIK«, ZAGREB - 1946.